+ Disk

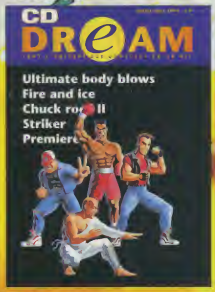
AMIGA • CD-32 CD-ROM • PC

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Juillet/août 1994 - n°9

CD Dream
L'univers des consoles CD 32 bit



Spécial jeux vacances : Saurez-vous retrouver l'Amiga caché par la Dreamette ?

Jeux
King's quest VI, Banshee, Impossible mission 2025, Ishar III

Labo
Imagine 3.0, Emplant

Bons plans : gagnez jusqu'à 100 fois le prix du magazine.

Mensuel - 10,95 Sadm - 245 FL - 10,80 FS - 253 FB

L 2306 - 9 - 35,00 F-

Préférence AMIGA

AMIGA HAUTES PERFORMANCES.

A4440Turbo-4 vo. seule vraie carte accélératrice pour Amiga 4000. Equipée d'un 68040 à 40 Mhz, de 4 Mo de ram TURBOSIMM 32 bits, elle est extensible à 128 Mo et peut recevoir un contrôleur FastSCSI2. .....**13990 FF**

A4400RAM-4 carte optionnelle dotée de 4 Mo de ram TURBOSIMM 32 bits extensible à 96 Mo, pour A4440 Turbo. .....**3690 FF**

A4400RAM-16 carte optionnelle dotée de 16 Mo de ram TURBOSIMM 32 bits extensible à 96 Mo, pour A4440Turbo. .....**11390 FF**

A1230Turbo2 nouvelle carte accélératrice GVP 68030 pour A1200. La plus rapide et la seule équipée d'un connecteur d'extension pour recevoir le contrôleur SCSI2 A1230 SCSI. Dotée d'une horloge/calendrier, elle peut recevoir 32 Mo de ram avec les TURBOSIMM 32 bits et un coprocesseur 68882.

A1230Turbo2-1/40 vf. 68030EC à 40 Mhz, avec 1 Mo de ram TURBOSIMM 32. .....**2990 FF**

A1230Turbo2-2/40 vf. 68030EC à 40 Mhz, avec 2 Mo de ram TURBOSIMM 32. .....**3190 FF**

A1230Turbo2-4/40 vf. 68030EC à 40 Mhz, avec 4 Mo de ram TURBO SIMM 32. .....**4490 FF**

A1230Turbo2-4/40FP vf. 68030EC et 68882 à 40 Mhz, avec 4 Mo de ram TURBO SIMM 32. .....**5490 FF**

A1230Turbo2-4/50 vf. 68030 à 50 Mhz, avec 4 Mo de ram TURBOSIMM 32. .....**5990 FF**

Préférence AMIGA

Jusqu'au 31 Août 1994, un module A1230 SCSI offert avec chaque carte GVP A1230 Turbo2 équipée 4 Mo achetée dans un centre Préférence Amiga.

A1230 SCSI vf. contrôleur SCSI2 externe. .....**890 FF**

FPU882-40/PGA 68882 à 40 Mhz pour A1230Turbo2. .....**1190 FF**

FPU882-50/PGA 68882 à 50 Mhz pour A1230Turbo2. .....**1390 FF**

TURBOSIMM4 4 Mo de ram 32 bits pour A1230 et A4440. .....**2390 FF**

TURBOSIMM16 16 Mo de ram 32 bits pour A1230 et A4440. **9990 FF**

I/O EXTENDER vo. carte 2 ports série et 1 port parallèle pour A2000, A3000 et A4000. .....**1390 FF**

A4008 vf. contrôleur de disque dur SCSI/SCSI2 D.M.A. avec emplacement pour unité 3"1/2. Pour A2000, A3000 et A4000. .**1390 FF**

LA VIDEO NUMERIQUE...

VISION24CT-4000 vf. carte genlock incrustateur en composantes, avec mélangeur vidéo 3 entrées composites, digitaliseur vidéo temps réel, affichage 24 bits et système Flicker Fixer. Plus de 500 studios de production et vidéastes professionnels utilisent les cartes VISION24. .....**16590 FF**

Préférence AMIGA

Jusqu'au 31 Juillet 1994, une carte TBC+ de GVP offerte avec toute VISION24CT-4000 achetée dans un centre Préférence Amiga

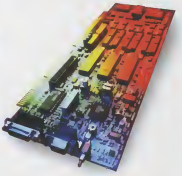
VISION24S-4000 vf. carte VISION24 avec entrées/sorties Pal et Y/C uniquement. .....**12990 FF**

Préférence AMIGA

Jusqu'au 31 Août 1994, un pack Scala MM211+EX Vision24 offert avec toute VISION24S achetée dans un centres Préférence Amiga.

VI24-CTBox option composantes RVB/YUV pour VISION24S. **3990 FF**

VI24-A2000 adaptateur VISION 24 pour Amiga 2000. .....**820 FF**



TBC+ vo. synchronisation multi-sources, correcteur de signal, mémoire de trames, digitaliseur temps réel et afficheur vidéo 24 bits, effets spéciaux et transcodeur multi-standards. .....**6490 FF**

...ET P.A.R. LE NUMERIQUE.

DR-3150 vo. carte de restitution temps réel du Personal Animation Recorder (P.A.R.). .....**23600 FF**

AD-3000 vo. carte de digitalisation temps réel du P.A.R. .....**11850 FF**

DR-HD2217MP disque dur 1,7Go pour le P.A.R. .....**12990 FF**

DR-HD2210MP disque dur 1 Go pour le P.A.R. .....**9990 FF**

VT-3000 vo. carte T.B.C. Pal et Y/C. .....**11850 FF**

VM-3000 vo. carte vecteurscope et moniteur de profil. .....**8890 FF**

VDA-1050 carte d'amplification et distribution vidéo Pal 4 sorties.**1300 FF**

RC-3000 option télécommande externe pour VT-3000 et VM-3000. .....**2960 FF**

ES-3200 rack 19" pour deux cartes VT-3000, VM-3000 ou VDA-1050. .....**5920 FF**

ES-3200-T vo. rack 19" contenant une carte T.B.C. VT3000. **16590 FF**

LA VIDEO SPECTACLE.

G-LOCK vf. compact et polyvalent, ce genlock/incrustateur s'adapte à tous les standards de la vidéo institutionnelle et amateur. Profitant de la technologie de la VISION 24, le G-LOCK est un produit de qualité, très complet : 3 entrées (2 Pal ou Secam, 1 Y/C), 3 sorties (1Pal, 1 Y/C, 1 RVB), correcteur de signal et transcodeur intégrés, fondu vidéo et table de mixage son 2 entrées mono. .....**3190 FF**

G-Parkit adaptateur parallèle pour contrôle du G-Lock. .....**190 FF**

AMIGA VIDEO STUDIO AVS-100 vf. ensemble G-Lock + SCALAMM300 + EX-ECH0100 + EX-G-Lock, permet de réaliser le montage, le titrage et la sonorisation des vidéos en une seule génération. .....**6990 FF**

AMIGA VIDEO STUDIO AVS-50 vf. ensemble G-Lock + SCALA MM200+EX G-Lock, une combinaison homogène pour insérer titres et commentaires sur vos vidéos. .....**4190 FF**

VIDEODIRECTOR vf. Pour réaliser des montages vidéo simplement et efficacement, archiver les meilleures séquences, insérer des pages graphiques. Livré avec Smart Cable pour caméscopes 8mm et HI8 (compatible LANC / ControlL) et tout magnétoscope à télécommande infrarouge. .....**1390 FF.**

Préférence AMIGA

VideoDirector est à 990 FF

Jusqu'au 31 Juillet 1994 dans les centres Préférence Amiga.

VD-JACK/DIN adaptateur mini Din pour VIDEODIRECTOR. .....**195 FF**

SCALA : LOGICIELS UNIVERSELS.

SCALA MM300 vf. .....**2990 FF**

SCALA MM211 vf. .....**1490 FF**

SCALA VT100 vf. .....**390 FF**

les options SCALA :

EX-ECH0100 vf. ensemble de montage vidéo pour MM300. ....**1990 FF**

EX-VISION24 vf. .....**490 FF**

EX-G-Lock vf. .....**290 FF**

EX-VCR vf. contrôle de magnétoscopes de diffusion. .....**1990 FF**

EX-File Formats vo. gère les formats GIF, BMP, PCX ou TIFF pour MM300. .....**1590 FF**

EX-Studio 16 vo. .....**1590 FF**

LE SON TRANSPARENT

DSS 3.0 vf. digitaliseur de son stéréo, le meilleur des 8 bits est encore meilleur : nouvelle interface, Direct To Disk, plus de 20 nouveaux effets Tracker. .....**690 FF**

BRILLIANCE 2.0 vf. exploite toutes les possibilités graphiques de l'Amiga, et même plus avec TrueBRILLIANCE et ses 16 millions de couleurs. Aussi rapide dans la sélection des outils de dessins que dans leur utilisation. Doté du module d'animation le plus performant avec fondus, morphing, accélération... BRILLIANCE rend l'Amiga irremplaçable. .....**890 FF**

NOUVELLE VERSION

IMAGE F/X vo. conversions d'images, effets spéciaux, module de métamorphose CINEMORPH, gestion de scanners et module de dessin 24 bits, une palette complète de fonctions pour infographiste éclairé. .....**1690 FF**

IMAGE F/X EPSON CBL câble pour scanner Epson. .....**490 FF**

ADPRO 2.5 vo .....**1690 FF**

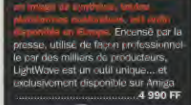
et ses options :

PRO-Control vo .....**590 FF**

PRO Conversion Pack vo ..**590 FF**

DRIVER EPSON vo. pour scanner GT6000, 6500, 8000. .....**1290 FF**

IMAGES VIRTUELLES...

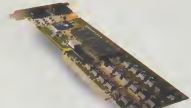


CALIGARI 24 vf. un modeleur en perspective pour rendre la création d'images et d'animation de synthèse intuitive et naturelle. Des rendus rapides pour s'adapter à la puissance de chaque Amiga et dotés de nombreuses options pour une qualité d'image irréprochable. .....**1590 FF**

SCENERY ANIMATOR vf. Voyages virtuels dans des paysages imaginaires ou des sites prestigieux. De merveilleuses animations à calculer suivant votre fantaisie, en intégrant des objets en 3D, de la végétation, des mouvements nuageux..**690 FF**

CINEMORPH vf. pour des métamorphoses animées dignes des meilleurs effets spéciaux. .390 FF

...ET AFFICHAGE REEL.



EGS SPECTRUM vo. pour traiter les images 16 millions de couleurs en temps réel! Cette carte GVP compte parmi les plus rapides du marché et bénéficie du standard graphique EGS. Equipée de 2 Mo de V-RAM pour un affichage 800x600 24 bits jusqu'à 1600x1280 en 256 couleurs. Optimisée Zorro II et III. .....**3690 FF**

EGS-NEC FG adaptateur pour écran NEC FG. .....**298 FF**

DCTV vf. un digitaliseur vidéo 16 millions de couleurs avec le logiciel de dessin DCTV-Paint qui a inspiré BRILLIANCE. Il permet aussi de restituer des animations de synthèse en 16 millions de couleurs aussi rapidement que si elles n'en comportaient que 16. Fonctionne avec moniteur vidéo et téléviseur Pal. .....**1990 FF**

PréférenceAMIGA

DCTV est à 1190 FF

Jusqu'au 31 Juillet 1994 dans les centres Préférence Amiga.

RVB-Converter vf. module d'affichage sur moniteur RVB pour DCTV. .....**1990 FF**

DCTV-RVB vf. DCTV et module RVB-Converter; .....**3690 FF**

DCTV 4000 vf. pour A4000 **2290 FF**

DCTV-RVB 4000 vf. pour A4000. .....**3990 FF**

OPALVISION vo. carte 24 bits 736x580, 15 Khz. Avec Opal Paint et Opal Anim. .....**3990 FF**

PréférenceAMIGA

OPAL VISION est à 2990 FF

Jusqu'au 31 Juillet 1994 dans les centres Préférence Amiga.

LA BUREAUTIQUE, LES UTILITAIRES...

PROWRITE 3.3 vf. Le traitement de textes le plus vendu qui a toujours évolué pour tirer parti des performances de chaque génération d'Amiga. Avec autant de simplicité, il gère l'import d'images AGA et l'habillage de texte, le multi-colonage, la correction orthographique temps réel, la fonction "annuler/refaire", les impressions graphique et courrier, en couleurs matricielles, jet d'encre ou Postscript... Tout cela coûte beaucoup plus cher sur PC!! .....**490 FF**

Cygnus ED PRO 3.5 vo. ....**690 FF**

QUARTERBACK 5.0 vf. .....**390 FF**

QUARTERBACK 6.0 vo. ....**590 FF**

... ET LA P.A.O.

PROFESSIONAL PAGE 4.1 vo. .....**1490 FF**

PAGE SETTER 3 vf. logiciel personnelde mise en page couleur. .....**590 FF**

PréférenceAMIGA

Des spécialistes AMIGA dans toute la France

06000 Nice **Ascii Informatique** 10 rue de Lépante	93 13 08 66
06000 Nice **Power Informatique** 26 rue Trachel	93 88 00 86
06160 Juan Les Pins **Azur Micro Devices** 14 Av. de Maupassant	93 61 10 21
08600 Givet **Ordi-Pointe** 36 rue Notre Dame	24 42 71 71
13005 Marseille **Infologs** 205 rue Saint Pierre	91 47 01 79
13006 Marseille **Axe Informatique** 92 cours Julien	91 48 40 55
19240 Varetz **Co-Media** Pl. du Général De Gaulle	65 37 00 71
21000 Dijon **GB Micro** 15 rue Charrue	80 49 99 34
30900 Nimes **Hepta** 3 rue Dumont d'Urville	66 29 49 13
45000 Orléans **B.I.P.** 16 rue Jeanne d'Arc	38 81 13 23
54520 Laxou **T.P.S.** 69 rue de Maréville	83 27 44 34
57000 Metz **Tecsoft** 8 av. De Lattre de Tassigny	87 69 19 50
59800 Lille **Vidéo Force** 4 rue de Puébla	20 12 94 04
60005 Beauvais **Pibi** Rue Arago, ZAC de Ther	44 02 99 66
62400 Béthune **Softone** 384 rue de Lille	21 56 36 21
62420 Billy Montigny **Microtech** 32 rue Florent Evrard	21 20 55 00
63100 Clermont-Fd **Point Image** 33ter rue Lecuellé	73 91 85 05
64100 Bayonne **Bab Micro Center** 7 rue de Coursic	59 59 39 65
67000 Strasbourg **Micro-Center** C/C place des Halles	88 22 31 50
69006 Lyon **Gelain** 22 av. de Saxe	78 52 77 62
74100 Anemasse **PICA World System** 1 rue du Parc	50 92 95 05
75009 Paris **MAD** 42 rue Lamartine (1)	48 78 11 65
75011 Paris **A.M.I.E.** 11 bd Voltaire (1)	43 57 48 20
75014 Paris **Phase** 93 av. du Gal. Leclerc (1)	45 45 73 00
85000 La Roche s/Yon **Futuro** 8 bis rue du 93e RI	51 46 03 64

JANAL
distributeur Commodore depuis 1978 à Valence, Lyon, Chambery et la région Rhône-Alpes

Belgique et Luxembourg

4000 Liege Cointe **E.I.S** 10 rue prof. Mahaim	41 52 71 95

14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis.
AMIGA est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.
Le logo "Préférence AMIGA" est déposé par CIS
Les produits cités dans cette page sont des marques déposées de leurs fabricants et éditeurs respectifs.
Prix T.T.C. en Francs français valables du 1er au 30 Juin 1994.

vo : ce produit est livré en version originale américaine. - vf : ce produit est livré avec un manuel en français édité par CIS.

Som

Scoop ! Nous avons réussi de justesse à obtenir une interview de Monsieur Dream, afin qu'il nous explique le curieux changement de son nom. Reportage de notre envoyée spéciale à Mad-on city, Charlotte Egoramne : tout d'abord je tiens à vous féliciter pour votre magazine... Pouvez-vous fournir des explications sur cette toute récente métamorphose ? Avez-vous voulu faire un remake de La mouche ? Et si c'est le cas, est ce que Jeff Goldblum aura le rôle ?
Monsieur Dream : non malheureusement je n'ai pas les moyens de faire du cinéma ! La vérité est bien plus simple que ça, en fait je vous l'avoue, ce sont pour des raisons toutes bêtes d'hygiène, qui n'ont rien à voir avec cette fabuleuse machine qu'est l'Amiga.
CE : pouvez-vous nous en dire plus ?
MD : c'est-à dire que... c'est très personnel, vous comprenez ?
CE : bien sûr, bien sûr. Avez-vous l'intention de récupérer votre membre amputé, ou bien cette situation est-elle définitive ?
MD : mais vous savez il ne s'agit pas d'une véritable amputation, mais plutôt d'une évolution naturelle.
CE : d'un côté on vous amputé, de l'autre on vous greffe un catalogue consacré au Domaine Public, vous ne trouvez pas cela bizarre ?
MD : si, justement, je voulais vous en parler. Cette greffe a été spécialement importée de Nancy, je ne pouvais pas la refuser, elle a été prélevée sur un DP de très bonne qualité.
CE : il ne reste à vous souhaiter d'excellentes vacances, bien méritées, après tous ces événements.
MD : à vous aussi bonnes vacances, et merci encore, ce fut très agréable pour moi de soulager ma conscience, ça m'arrive si peu.

Christine Robert

6 *Disquette*
Abank pour vos comptes
Galaga pour vos nerfs
EdPlayer pour vos oreilles
Tetriz pour vos méninges

8 *Actualités*
Sous le soleil exactement...

16 *Bande dessinée*
Au boulot Irma !
Par Weg

17 *Bons plans*
Pourquoi partir en Asie ? C'est aussi bon marché ici...

Concours
Music Dream p.51
Zenda/Dream p.69

18 *Dossier*
Jouez sans votre Amiga !
Mots-croisés : êtes-vous Christine Robert ?
Colles : êtes-vous Pierre-Yves Roudy ?
Test : êtes-vous Romain Canonge ?
Chasse au trésor : voulez vous gagner un A1200 gonflé ?

Le fameux jeu du lancer de disquettes.

24 *Pleins feux*
Barate à pibord, heu... pirates à babord !

26 *Reportage*
Swappe ta mère (et code ta soeur) !

maire

30 *Jeux*
King's couette, Banshee-gnole, Impassible Miss Ion, Ishar d'assault III, Arcade poule...

Entrez dans la légende avec King's quest VI.

Impossible mission 2025.

52 *Espace lecteurs*
La culture ? Demain j'arrête...

54 *Démos*
Melon dezign au porto

56 *Domaine public*
Lic programmic dic dominic public, c'est chic

62 *Labo*
Les vacances à Labo (le).

Imagine 3.0.

70 *En pratique*
Un tracker sachant tracker

72 *Programmation*
Andros et slip, archos et ritz, Amos et Blitz.

76 *Forum lecteurs*
Ici, il fait beau...

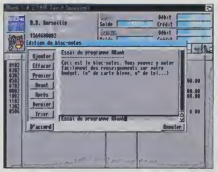
79 *Dream's bootik*
Un shopping de rêve

81 *CD Dream*
Le magazine des consoles CD 32 bit.

Un superbe jeu d'arcade, un logiciel de gestion, un programme musical plus un bonus au doux nom de Tetriz ! Mais jusqu'où iront-ils chez Dream ? Une explication avant de vous décrire les merveilleux programmes Amiga que nous sommes allés chercher au fin fond d'une galaxie lointaine. Ce numéro 9 inaugure un nouveau type de disquettes : le méga-compactage, soit près de 2 Mo de données ! Sur une simple disquette, trois disquettes ont été compilées. L'avantage est double : gain de place et facilité d'utilisation !
Vous en doutez ? Suivons un exemple. Protégez la disquette Dream, insérez-la dans votre Amiga et lancez l'ordinateur. Cliquez par exemple sur l'icône de Galaga deluxe. Lorsque vous y serez invité, retirez la disquette Dream et insérez une disquette vierge (attention, ceci est important, ne laissez pas la disquette Dream dans le lecteur !). Ceci étant fait, appuyez sur "Entrée" et attendez que votre disquette soit créée. L'opération terminée, réinsérez la disquette Dream dans le lecteur interne et effectuez la même opération (sur des disquettes différentes, bien entendu) pour ABank et EdPlayer. Une fois ce travail achevé, vous pourrez démarrer l'Amiga directement sur l'une de ces trois disquettes. Pour les utilisateurs de disques durs, sachez que tous ces programmes sont installables. Néanmoins, EdPlayer et Abank possèdent des librairies qu'il vous faudra transférer dans votre partition système. Pour ce faire, vous pouvez taper sous le Shell, après avoir inséré la disquette Ed ou ABank, la ligne suivante : copy df0:libs/ to sys:libs/ all.

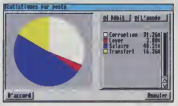
ABank

COMPTABILITE



Avec ABank, ça banque illico !

ABank est un programme de gestion de comptes bancaires très convivial et simple à utiliser. Familles, associations, clubs sportifs, tout le monde y trouvera son compte... En particulier grâce à l'interface graphique superbe concoctée par David Gaussinel et Stéphane Anquetil. Programmé en *Amos*, le logiciel est largement détaillé dans la rubrique "Ami Amos" de François Lionet. Vite en page 72 !



Visualisez vos dépenses.

EdPlayer

MUSIQUE

Contrairement au numéro 1 d'Amiga Dream (*DSS*), nous n'aborderons pas dans ce numéro la création du son mais plutôt l'écoute de partitions musicales informatiques, plus communément appelées modules. Pour ce faire il existe dans le DP de nombreux programmes permettant d'interpréter ces modules composés par exemple sur *Protracker*. *EdPlayer* n'est pas un des plus performants, mais il possède des qualités qui le rende attractif. Il dispose d'une interface graphique soignée, d'options amusantes et reste peu gourmand en mémoire comparé à *Delitracker* ou *Eagleplayer*. Après avoir cliqué sur l'icône d'*EdPlayer*, une mini-chaîne se manifeste, disposant d'un certain nombre de fonctions. Pour charger un module, il suffit que vous cliquiez sur le gadget "Open". Un requester apparaît ainsi que deux musiques livrées avec *EdPlayer* ("mod.death flosh.pp" et "mod.king's tournement.pp"). Cliquez deux fois sur l'un des modules pour qu'il se charge et appuyez sur lecture pour l'écouter (un petit conseil, augmentez le son de votre moniteur ou de votre chaîne). Voici un guide succint de cette mini-chaîne.

Zone 1 : (reportez-vous aux chiffres de l'image ci-dessous, dans l'ordre des touches) "Power" sert à désactiver le programme, "T" passe en ntsc/pal (accélération du module), "Help" affiche un mode d'emploi (en anglais hélas), les deux touches suivantes servent à passer en revue les modules en mémoire, le bouton suivant permet une programmation aléatoire des modules, "Prg" offre la possibilité de programmer une séquence de modules. Le dernier bouton annule le module en cours.

En zone 2, les "fades in et out" peuvent être programmés. Ils autorisent la liaison entre les modules en douceur.

En zone 3, l'écran de commandes est semblable à celui d'une chaîne laser (lecture, arrêt, loop, filtres...).

La zone 4 est réservée aux gadgets divers et aux spectro-analyseurs.

Enfin, le **gadget 5** permet d'afficher un clavier musical et de passer en haute résolution.

Galaga deluxe

Sélection Floppy

JEU

Deluxe galaga est un jeu du domaine public de qualité "plus que commerciale". Issu de la sévère sélection effectuée par Floppy et Dream parmi des milliers de logiciels du domaine public, *Deluxe galaga* vous surprendra. Vous pourrez d'ailleurs retrouver dans le catalogue DP livré avec le magazine une sélection de 200 logiciels du domaine public de qualité comparable ! N'hésitez pas. La qualité n'est pas nécessairement synonyme de prix fort.

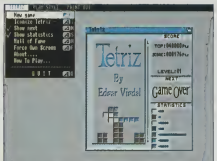
Je suis gaga de Galaga !

Dans *Galaga deluxe*, vous dirigez un vaisseau spatial qui doit faire face à des hordes d'aliens qui attaquent par vague de trois. A la troisième, le "boss" de cette formation viendra combattre accompagné de son escorte. Après la destruction du boss vous aurez droit alternativement à une vague kamikaze ou bien à une vague bonus. En détruisant certains ennemis vous pourrez ramasser des bonus (argent, vies, puissance de tir, extras divers...). L'argent vous permettra après les "warp zones" d'acheter armes, vitesse, vaisseaux... *Galaga deluxe* comporte un nombre élevé de niveaux (plus de 70). Chaque niveau a ses propres aliens disposant de tactiques et de graphismes différents. Un must du shoot'em up ! Programmé par Edgar Vigdal.

Mais non pas "Guy Lux", Deluxe !

Tetriz

JEU



Tetriz or not Tetriz ?

Petit bonus offert par Dream. Basé sur le mythique *Tetris* que l'on ne présente plus, *Tetriz* mettra à rude épreuve vos cellules grises. Rappelons succinctement qu'il s'agit de pièces de tailles et formes variables qui tombent de haut. Il faut les placer afin de former des lignes pour que celles-ci disparaissent. Les pièces peuvent tourner afin d'adopter plusieurs positions. Enervant... très énervant... Programmé par Edgar Vigdal (encore !).

Ne soyez pas cave !

• Protégez la disquette Dream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection à l'angle de votre disquette laisse apparaître le trou.

• Faites une copie de la disquette Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale de Dream) puis le disque destination (une disquette vierge), ceci plusieurs fois. Lorsque l'opération est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sûr et n'utilisez que la copie ! Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées résultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.

• Avant de lancer un programme, lisez nos instructions ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la mémoire) et déconnectez (machine éteinte bien entendu) tous les périphériques que les programmes pourraient ne pas apprécier (lecteurs externes, modems...).

• Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.

• Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenêtre indiquant "Read-write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez-nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,20 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible : Dream/Disquette en panne, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon.

Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette Dream ? Les programmes sélectionnés gagneront un abonnement d'un an à Dream ainsi que l'estime de toute la communauté Amiga francophone ! Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, démos (sans oublier un petit mot avec vos coordonnées nous autorisant à mettre le programme sur la disquette) à Dream/Rubrique disquette, 19, route de Vaugirard 92190 Meudon.

en hausse

▲ Dma
Les créateurs de *Lemmings* ont le vent en poupe. Ils viennent en effet de signer un contrat géant avec Nintendo pour l'adaptation de leur best-seller sur la Project reality, future console du japonais.

▲ Amiga
D'après l'institut de sondage Gallup en Angleterre, l'Amiga ne s'est jamais aussi bien porté. Alors que la Megadrive, première machine du secteur, voit sa part passer de 25,8% à 23% sur le marché global des logiciels de jeux, l'Amiga se maintient en deuxième place et augmente même sa part de 19,6% à 21%. Suivent le Pc (12,5%) passé depuis peu devant la Snes (12,2%).

▲ Pearson
Pearson vient de racheter Mindscape pour la bagatelle de 310 millions de livres. Le géant de la communication détient déjà *Thames TV*, le *Financial times* et *Penguin book*... et compte exploiter de manière active les synergies qui peuvent exister entre toutes ses activités.

Bazooka

OH LA COCHONNE !

Krisalis travaille actuellement sur *Bazzoka sue*, un jeu d'aventure à la Lucas arts. Sue est une cochonne (au sens propre et figuré) qui dispose d'une poitrine et demi et d'une humeur de chien (au sens figuré seulement). L'intro qui nous a été donné de voir est absolument délirante. Prévu sur CD-32 et Pc-CD ROM.

Nouveau magazine

PRESSE

Un nouveau magazine dédié à l'Amiga vient de voir le jour en Angleterre. Répondant au nom fort familier d'*Amiga review*, cette feuille de choux est entièrement consacrée aux logiciels professionnels. L'équipe rédactionnelle vient en fait du défunt *Access Amiga*, jadis assommé par la concurrence violente du marché.

Elite III ?

LOI DES SÉRIES

Frontier elite II.

David Braben, le génial créateur de *Frontier elite II* travaille actuellement sur une suite. Sous le nom, encore incertain, de *First encounters*, le produit sera un jeu complet (et non juste un data-disk pour *Forntier elite II* comme prévu à l'origine). Le jeu devrait prendre place quelques siècles avant le jeu original lors de la création de la Fédération.

Amiga Party '94

MANIFESTATION

Les samedi 27 et dimanche 28 août 94, l'association Interceptor (Chambéry) organise un grand salon dédié aux consoles de jeux vidéo et à l'Amiga. Chambéry, à quelques heures en TGV de Paris, accueille cette manifestation. Y seront représentés : associations, revendeurs, développeurs... L'entrée est gratuite pour les jeunes filles et une boisson est offerte à toute personne amenant son matériel ! Trois concours de création sur Amiga auront lieu dans le cadre du salon : meilleure démo/intro, meilleure musique, meilleur graphisme.

Dpaint, dpaint, oui mais d'EA

SUCCES

Electronic Arts annonce près d'un million d'exemplaires de *DPaint* (toutes versions confondues) vendus, soit un exemplaire pour chaque habitant de Marseille, fan des loups. Cela sans compter *DPaint V* qui devrait arriver en France en septembre, avec un programme de mise à jour pour les versions précédentes. Les principales améliorations portent sur la vitesse, l'inerfaçage Arexx, la gestion de textures, etc.

Qui a gagné ?

CONCOURS

Vol au-dessus d'un nid de gagnants.

Voici enfin les résultats du concours image de synthèse du n°6 d'Amiga Dream. C'est Fabrice Dupenloup (Villeneuve sur Lot) qui emporte le premier prix : *Aladdin 4D* (offert par Vitepro), la cassette vidéo *Space war* (offerte par Phoenix DP), un abonnement à *Micro simulateurs* et un abonnement à Dream. Les autres gagnants recevront la cassette *Space war* : Julien Bertaud, Stephane Riccetti, Willy Aroche, Franck Pachon, Xavier Florin, Sylvie Gierszal, Olivier Fabre, Thierry Guillet, Jean-Christophe Orlandi, Arnaud Lanberger, Julien Jarno, Olivier Dufrasme, Thierry Margraff, Arnaud Danassie, Gaël Gringoire, Fabrice Montbertrand, Robert Marynowski, Stéphane Jossely, Sébastien Tenette.

Peur sur la ville

PAS VU, PAS PRIS

En Angleterre, Anco a décidé de ne pas montrer *Kick off III* (pas même à la presse) avant sa sortie en boutique. L'éditeur pense en effet que ce lancement est trop important pour mettre en danger le logiciel en l'exposant prématurément aux réseaux pirates. "*Personne, en dehors de ce bureau, n'a vu le jeu avant sa sortie, pour éliminer tout risque*" a indiqué Anil Gupa, directeur de la société. D'après lui, la marque *Kick off* est assez forte pour ne pas être affectée par le manque de couverture dans les magazines.

ADAM grande famille

ET EVE ?

L'association des développeurs Amiga (Adam) vient de voir le jour pour venir en aide aux personnes intéressées par la création de logiciels et de hardware. Elle est divisée en deux parties : l'une pour les développeurs enregistrés auprès de Commodore, elle permettra de se connecter au réseau CBMNET (fonction assurée anciennement pas Commodore France) et de retrouver ainsi leurs liens privilégiés avec le support technique. L'autre partie a pour but d'apporter une aide aux personnes développant des logiciels en leur fournissant un support technique, des outils, des conseils. Un bulletin de liaison mensuel existe déjà, un serveur UUCP est en cours de finition, il permettra des conversations de type Usenet ainsi qu'un accès à une base de logiciels du DP. Renseignements auprès d'Eric Delcamp (Mérignac).

La crème du DP

LES SPÉCIALISTES

Floppy, spécialiste du DP, annonce les "Packs Amiga". Un pack est un boîtier de qualité contenant 10 jeux du domaine public. Ces jeux ont été retenus parmi des milliers testés et retestés par Floppy. Autant dire qu'ils sont proches de ce que l'on peut trouver dans le commerce. Les disquettes sont "autoboot", testées sans virus et fonctionnent sur tous les Amiga. Raffinement ultime, chaque pack est livré avec une documentation en français ainsi qu'un petit cours sur le shareware. Actuellement, deux packs sont disponibles : réflexion et action/arcade. La qualité est au rendez-vous pour 120 francs. Ces packs sont testés et présentés par Dream dans le catalogue DP spécial été !

BB-Day

LE 10 JUIN 1994

Oui et alors... d'après vous qu'est-ce qui s'est passé le 10 juin ? Pas d'appel particulier (c'est plutôt le 18) ni de débarquement (c'est plutôt le 6) ou d'élection européenne. Alors quoi ? Je vous mets sur la voie : cet événement a eu lieu à Rennes... Vous ne voyez toujours pas ? Et bien voyons, c'est la naissance de Tristan ! Son oncle (et néanmoins directeur de cette publication) lui souhaite bonne chance dans la vie (et j'espère que Tristan sera un fidèle lecteur de Dream). A propos, Anne et Olivier, les tarifs des abonnements se trouvent page 80. Il faut bien rembourser la place prise par cette annonce !

Sea, soft and sun

DEMO-PARTY

Les groupes Albedo daemons et Ivory organisent une démo-party Amiga et Pc du vendredi 2 septembre au dimanche 4 septembre au centre culturel de St Estève (66240) près de Perpignan. Une salle géante d'une capacité d'accueil de 600 personnes permettra aux différents démomakers de présenter leurs dernières productions. Cette party sera en outre le cadre d'un concours en quatre volets (intros, démos, graphismes et musique). Autre réjouissements : méditerranée, pizzas, piscine, tennis, salle de repos, gazette quotidienne, grand écran, parking gardé, etc. Invitations pour trois jours : 85 francs chez Jean-Pierre Porras, Maverick/Albedo daemons, 79 rue du Roc des Isaros, 66240 St Estève.

en baisse

▼ Pub !
Les investissements publicitaires concernant les consoles s'affaissent. Principale raison : un tassement du marché. Principale surprise : Sega, pour son prochain hit *Virtua racing* ne fera pas de pub télévisée !

▼ Columbus
Le géant de la distribution de consoles en Angleterre ferme ses portes. Une minute de silence.

▼ Atari
Pour le premier trimestre de l'année 1994, le chiffre d'affaire d'Atari a atteint les 8,16 millions de dollars (contre 10,2 sur la même période l'année précédente) soit un déficit de 3,37 millions. Le Jaguar peut-il être encore soutenu ?

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au 46 23 90 48 ou à nous passer un petit fax au 46 26 84 00.

Une Époque Formidable

La rubrique des blasés de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique.

● Siège piégé
La mafia russe vient de liquider le patron réfractaire d'une petite société moscovite d'une curieuse façon : son fauteuil dissimulait un objet radioactif. Lorsque le directeur de la société est mort à l'hôpital d'un ulcère, les médecins ont soupçonné une irradiation, d'autant plus que ses secrétaires se plaignaient de problèmes de santé. Dans son bureau, les experts ont découvert un taux de radioactivité plus d'un million de fois supérieur à la normale.

● Quiproquo
Une équipe d'acteurs tournant un film de guerre dans les montagnes de Guatire au Vénézuela a été violemment appréhendée par la police locale. Les 30 personnes, habillées en militaire et équipées de fausses armes, ont été prises pour des guérilleros par les paysans qui ont donné l'alerte !

● Dent dure
Un ouvrier agricole brésilien qui souffrait d'une rage de dents s'est tiré une balle dans la bouche afin de mettre un terme à sa douleur. Affolée par ses méthodes, sa femme l'a immédiatement conduit à l'hôpital où les médecins purent constater que l'homme avait raté sa dent et perdu un oeil... ■

Qui a perdu ?

CONCOURS (BIS)

Vous croyez être parmi les gagnants du concours organisé par Psygnosis et Commodore ? Vérifions ensemble. Frank Pique (Paris) rafle la console CD-32 et le jeu *Microcosm*. Le deuxième prix (un discman et *Microcosm*) va à Olivier Wagner (Strasbourg). Le troisième prix (un walkman radio et *Microcosm*) est pour Francis Sponcet (Briery). Charles Poisson (Paris), Jacques Elbajoury (Villepinte) et Julien Jarno (Le Meux) remportent un sweat-shirt Psygnosis et un CD de démo de *Microcosm*. Du 7ème au 20ème prix : un CD de démo *Microcosm* et un T-Shirt pour Ludovic Moreau, Nicolas Crochet, Nicolas Destouches, Lucas Kaczmarek, Stéphane Campan, Mélanie Bavoil, Brigitte Bodet, Olivier Biétry, Raphaël Decroix, Charles-Henri Guetin, Guillaume Ubbeloade, Simon Kosmala-luu, Philippe Carle, Alexandre De Loriol.

Microcosm de Psygnosis.

Décollages, ça vole haut

EDUCATIF

La société Adfi (Clermont) annonce la sortie de *Décollages*. Ce didactitiel est destiné aux enfants de 7 à 15 ans, à leurs parents et aux éducateurs. Il facilite l'apprentissage du dessin, entraîne à agencer les formes entre elles, enrichit le vocabulaire et développe l'organisation du flux de la création. *Décollages* fait appel aux dernières connaissances de la psychologie moderne. Le logiciel a été testé auprès d'enfants de différentes catégories d'âge et niveau scolaire. Prenant comme prétexte le collage et le coloriage, l'utilisateur se voit proposer des scènes plus ou moins élaborées. A chaque étape, l'enfant est guidé par une voix. Le programme permet également le dessin à main levée, le remplissage, l'écriture, la rotation... Fonctionnant sur tous les Amiga avec système 2.0 ou supérieur, le coffret comprend la disquette programme, un manuel, une disquette de fonds et de brosses. Une version CD-32 est en préparation.

P..., deux mois !

VACANCES

Les boîtes aux lettres du 36-15 ADream.

Deux mois sans Dream, cela va être long, très long. Dream continuera à vous tenir au courant des dernières nouveautés et de l'actualité sur son serveur 36-15 ADream ! Pensez à nous rendre visite.

It's a thriller

SERVICE SECRET

Activision vient d'engager un ancien directeur de la CIA pour travailler sur une série de thrillers interactifs. La simulation promet d'être plus que virtuelle...

Like a Virgin

VIRGIN AIME L'AMIGA

Virgin aurait signé un accord avec Disney pour la conversion de deux grands titres sur Amiga et CD-32. *Aladdin*, super-hit sur Megadrive devrait arriver sous peu, suivi de près par *The lion king*.

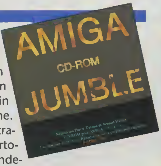
T'es à jour ?

UPDATE

Someware nous signale la mise à jour des logiciels *ColorKitPro* et *Migraph OCR* pour les utilisateurs des scanners MS1200 et MS2400. Le *ColorKitPro* disposait déjà de caractéristiques remarquables comme la gestion de la mémoire virtuelle permettant des numérisations en très haute résolution sans être limité par la RAM. La nouvelle version permet l'affichage en 24 bits. D'autre part, la compatibilité avec certains contrôleurs SCSI du marché a été améliorée. Dans sa version 1.5, *Migraph OCR* supporte directement les scanners *MS1200* et *MS2400* permettant même le contrôle du contraste et de la luminosité. Il gère aussi l'introducteur feuille à feuille pour le traitement en continu de plusieurs pages de textes. Signalons enfin qu'un loader pour le logiciel *Art department* (*ASDG*) est en cours de développement et sera disponible à la fin septembre 94 pour le pilotage des scanners *MS1200* et *MS2400*.

Jumble fever

CD



L'*Amiga CD Jumble* est destiné à tout Amiga équipé d'un lecteur CD-Rom. Il met à la disposition des utilisateurs tout ce qu'un Amigaphile devrait posséder afin d'exploiter au mieux sa machine. Les auteurs ont fait un énorme travail de classement. Tout est répertorié par thème ce qui facilite grandement la recherche. Vous y trouverez des utilitaires DP (gestionnaires de disquettes, viewers d'images, players de sons, convertisseurs d'images, logiciels de programmation, etc.) mais également de nombreuses images au format JPEG, des modules de musique, des samples, des listings en assembleur, des fontes... Une mine d'informations qui mérite un test complet dans le prochain Dream.

Pao connection

SPÉCIAL PAO

The Sterling connection annonce *Qwikforms*, un CD pour Amiga contenant 130 mises en pages différentes (factures, magazines, journaux, lettres, CV...) pour le logiciel de PAO *Pagestream*, 5 892 images au format IMG et IFF, 722 images au format EPS, 557 fontes ***Adobe*** et 700 lettres professionnelles (en anglais) au format ascii. En tout 18 281 fichiers, soit 342 disquettes !

La voix de son maître

HISTOIRE DE PHONEMES

Nec vient de mettre au point un puissant système de reconnaissance vocale. Le prototype reconnaît actuellement, avec un très faible pourcentage d'erreurs, une centaine de mots japonais par le biais d'un seul processeur. Jusqu'à maintenant plus de dix processeurs étaient nécessaires pour obtenir un tel niveau de reconnaissance. La qualité et le faible coût du système laissent envisager des applications rapides dans le domaine des jeux vidéo et du multimédia. Cependant, le système demandera à être amélioré puisque le langage japonais peut être fragmenté en 240 phonèmes alors que l'anglais, par exemple, en compte près de 40 000.

Gagnez un A4000 !

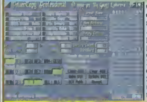
SPIDER SERVEUR

Floppy organise un grand concours ouvert à tous sur le 36-15 Spider. Un QCM de 50 questions techniques et ludiques relativement simples vous sera soumis. Le gagnant sera bien entendu celui qui aura répondu correctement à toutes les questions. Les ex-aequos seront départagés en fonction du temps de réponse. A noter que toutes les disquettes du catalogue Floppy contiennent, au hasard, des indices pour répondre à ce questionnaire.

France-Festival-Distribution

PowerCopy Professionnel VF 3.0: Le Hard-Copieur ULTIME!

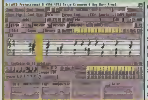
Jouez enfin en Toute Sécurité grâce à une Parfaite Sauvegarde de Tous vos Jeux!



Grâce à ses algorithmes uniques, ultra-sophistiqués de détection et d'analyse automatique des pistes de disquettes, ce copieur détecte et reconnaît absolument tous les formats encodés ou non possibles sur Amiga. Il est d'ailleurs fourni avec plus de 400 fichiers de formats prédéfinis prouvant sa puissance exceptionnelle à maîtriser toutes les protections les plus sophistiquées. Il convient à tous les modèles d'Amiga et est donc vraiment absolument idéal pour copier Jeux et Démos sur n'importe lequel de vos périphériques (devices) y compris vos disques durs. Son long manuel entièrement traduit en français et imprimé vous permettra d'exploiter pleinement toutes ses immenses possibilitées. (Plus de 200 fonctions!). Disponible dans sa toute nouvelle version 3.03VF au prix de 900 FF TTC envoi compris.

OctaMED5.0 VF et son Tutoriel en VF: Tout Pour La Musique!

Pour Une Maîtrise Parfaite de la Composition Musicale sur Amiga!



OctaMEd Pro 5.0 est le plus complet des éditeurs de Musique: Permet de gérer jusqu'à 8 Canaux Audio Simultanés sur tous les Amiga 2.0/3.0 et jusqu'à 64 canaux Midi! Idéal pour créer de véritables orchestrations. Sa nouvelle concepuon modulaire des séquences et ses innombrables possibilités de contrôles des effets dans l'échantillonneur et l'éditeur d'échantillons en font un logiciel inégalé sur Amiga. Disponible en VF commerciale complète au prix de 450 FF envoi compris. Le Tutoriel OctaMED est quand à lui un véritable manuel d'apprentissage de la Musique sur Amiga. (y compris de la Musique Midi!) Il vous prend en main étape par étape avec de nombreux exemples conçus pour utiliser avec OctaMED5.0. Tutoriel disponible à 450 FF envoi compris.

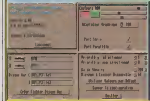
Kit Communication VF: Enfin Un Modem Tout en Français!

Kit Pour Tout Amiga incluant également nos VF de TERM et NCOMM !

Ce Kit est composé d'un des meilleurs FAX/Modem actuel de marque Pegasus, entièrement compatible avec les Minitels et FAX Français. Il est prévu pour absolument tous protocoles usuels jusqu'à V42Bis et 14400 Bauds. Section FAX certifiée pour FAX graphiques de groupe 3 (mode le plus usuel en France). Le Manuel du Modem fourni entièrement traduit en français vous permettra de pouvoir exploiter pleinement toutes les commandes de votre Modem. De plus nos VF de Term et NComm qui sont actuellement les deux meilleurs logiciels de communication pour tout Amiga vous donneront accès à tous les serveurs BBS, y compris RTC et Minitels. Tous les cables sont fournis et tout cela est réuni dans ce Kit Comm au prix de 3600 FF TTC Envoi Recommandé compris.

PCTask 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète

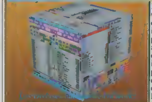
Utilisez enfin un PC VGA très Simplement en Multitâche avec votre Amiga!!!



Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il Permet de ce fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDRom. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'à 68040. Les versions spécialement optimisés pour ces processeurs sont également incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga. (Systèmes 1.2 à 3.0). Les émulations CGA,EGA,VGA se font directement sur votre moniteur Amiga. C'est le plus puissant des émulateurs PC, ici en package commercial complet avec disquette et manuel VF imprimé au prix de 450 FF TTC frais d'envoi inclus.

DirWork2.1 VF: La Maîtrise Totale Pour Tous les Amiga!

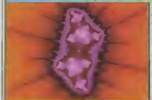
D'un Simple Clic de Souris, Utilisez et Maîtrisez Totalement votre Système!



DirWork2 apporte une révolution complète dans le domaine des Gestionnaires de répertoires et de fichiers. Il est en effet le seul à être totalement reconfigurable y compris au niveau de sa propre interface graphique! Si bien qu'il est capable d'imiter à la perfection absolument tous les autres gestionaires de répertoires actuels tout en vous laissant l'entière liberté pour les reconfigurer exactement selon vos besoins ou vos rêves. DirWork2 va donc infiniment plus loin qu'un simple gestionnaire de répertoires et en prime il vous offre une panoplie époustoufflante de fonctions tels que SunMouse, AntiVirus, Copieur, Formateur, Economiseurs d'écrans,Contrôleur du Système. Gestion totale du Sys 3.0 AGA. Disponible en exclusivité au prix de 700 FF TTC envoi compris.

MandelTour AGA VF: Les Jeux de Fractales Pour Tous!

Le Plus Fantastique Jeu Créatif Exploitant à Fond vos Amiga 1200 ou 4000!



MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot 4D avec une qualité d'image et de rendu des formes et couleurs des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters, et souris particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser trés facilement. Sa gestion dynamique des palettes AGA vous offre des facilités stupéfiantes de création des diverses séries de dégradés qui chose unique peuvent s'ajuster et se déplacer simultanément par simples clics de souris permettant un coloriage trés facile de ces images. MandelTour AGA: Prix 200 FF TTC tout frais d'envoi compris.

Kit C: Tout le Nécessaire pour Débuter en C sur 10 Disques!

Vous ne verrez jamais autant de Traductions sur un Langage que dans ce Kit!

Idéal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP. La VF intégrale de l'énorme C-Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur de liens Blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des conseils, des exemples, des utilitaires: absolument tout est prévu dans ce kit pour vous guider pas à pas vers votre apprentissage du C, le tout sans aucun tracas de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont aussi entièrement automatisées! Le tout en VF sur 10 disquettes pour tout Amiga (y compris 1200 ou 4000) au prix de 500 FF TTC et envoi compris.

Pov-Ray 2.2 VF: Le Plus Célèbre des RayTraceurs!

Permet le Réalisme Photographique grâce à ses Innombrables Textures Fractales!

Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation En quelques mots le RayTracing est une technique de lancé de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatisé pour tout Amiga (1.2 à 3.0 inclus) vous délivrant de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 500Ko) aussi bien des manuels que des exemples vous guiderons pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 300 FF TTC tout frais d'envoi compris. Notre Manuel imprimé et relié de cette VF de POV est aussi disponible au prix de 300 FF TTC.

France-Festival-Distribution: 3 Rue Anatole France

Recommandé: +30F ***Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues*** Eurochèque: +50F

AGENDA

◆ **Consumer Electronic Show**
23-25 juin 1994
McCormick Place, Chicago, USA.
Consommateur électronique forum en français.

◆ **Computer Deals '94**
22-24 juillet 1994
Olympia, Londres, Angleterre.
Le monde de l'informatique ?

◆ **Place to be again**
16-19 août 1994
Mont de Marsan, France.
Démo party réunissant Amiga, Atari et Pc.

◆ **Amiga Party '94**
27-28 août 1994
Chambéry, France.
Trois manifestations en une : une codingg party, un salon Amiga et un salon consoles de jeux.

◆ **Sea, soft and sun**
2-4 septembre 1994
Centre culturel, St Estève, France.
Démo party Amiga/Pc.

◆ **ECTS**
4-6 septembre 1994
London Design Center, Londres, Angleterre.
La référence en matière d'informatique ludique tous formats.

◆ **Live '94**
20-25 septembre 1994
Earls Court, Londres, Angleterre.
L'équivalent européen du CES américain pour découvrir les loisirs de demain.

◆ **San Diego Computer Fair**
22-25 septembre 1994
San Diego, USA.
La fête de l'informatique à San Diego.

CBM, what's up doc ?

SOAP OPERA DE L'ÉTÉ

Dernière minute avant le bouclage. Dernière chance pour vous donner des informations sur Commodore à ressasser pendant tout l'été. Et... toujours rien d'officiel. Contactée par nos soins, la division anglaise de Commodore s'est voulu rassurante sur l'avenir de la société. Quatre sociétés d'électronique grand public sont actuellement intéressées par le rachat de Commodore. L'une d'entre elles semble être nettement favorite. Les spécialistes donnent le nom de Samsung. Cet été, consultez de temps en temps le 36-15 ADream pour connaître les derniers rebondissements de cette affaire.

Artistes en herbe

BONNES OEUVRES

La galerie H, située à Verviers en Belgique, organise du 3 novembre au 27 novembre 1994 une exposition d'oeuvres réalisées par des artistes professionnels ou amateurs travaillant de près ou de loin avec l'assistance d'ordinateurs. Les artistes intéressés peuvent entrer en contact avec la galerie. Les meilleures oeuvres seront exposées et mises en vente avec bénéfice pour l'artiste. Les autres seront présentées sur écran. Les oeuvres devront être fournies sur le média désiré par l'artiste. Sur disquette, les formats devront être en IFF (Amiga), PCX (PC) JPEG ou BMP sur disquette 3"1/2. Les oeuvres non vendues resteront bien entendu la propriété des auteurs. Un prix sera en outre décerné à la meilleure création.

Maladie vidéo

GOOD NEWS

Jouer fait du bien et c'est officiel ! C'est du moins ce qu'indique le docteur Rutkowska de l'Université de Sussex en Angleterre dans un mémo à la British pychological society. Les jeux vidéo poussent à être sociable. Cette nouvelle importante fait figure de rayon de soleil dans la tempête qu'endure actuellement le monde du jeu vidéo, taxé de tous les maux par la presse à scandale... Dernière attaque, celle engagée contre les casques de réalité virtuelle qui, selon certains spécialistes, donnent des migraines et modifient la perception du relief.

Racines

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Origins II de Puzzle factory est un programme américain de gestion généalogique. Il permet de construire une base de données sur l'histoire de votre famille. Les personnes peuvent ensuite être recherchées par noms, par mariages, par ascendants/descendants. Le tout, avec la possibilité de stocker des images. Le programme permet en outre de récupérer les fichiers créés avec la majorité des autres programmes de ce style.

68060...

CARTE ACCÉLÉRATRICE

La première carte accélératrice pour Amiga 4000 utilisant le dernier-né de *Motorola 68060* devrait être disponible dès cet été grâce à la société Advanced systems software. La *Cyberstorm 060* à 50 Mhz permettra de faire passer la vitesse du 4000 de 18 millions d'instructions par secondes à 70 Mips. La carte acceptera en outre jusqu'à 128 Mo de RAM. De plus, une carte 68060 à 66 Mhz est en cours de développement pour une vitesse inégalée de 90 mips !

Plus blanc que blanc

TOUJOURS PLUS

La version 3.057.D d'*Abe*, célèbre réparateur de disquettes Amiga est arrivée chez Adfi. Elle comporte une amélioration des fonction existantes avec notamment l'optimisation du bélinogramme (réparation) sur les formats caches. Ce bélinogramme est désormais agrémenté d'un test supplémentaire et d'un tableau d'informations plus précis.

Jam it !

BASKET

Avec les rumeurs d'un *NBA Jam* (Acclaim) peut-être adapté sur Amiga, Ocean met les bouchées double sur le développement de *Shaq fu*, un jeu de basket avec la star Shaquille O'Neil (également présente dans le film *Blue chips*). Parmi les autres projets en préparation, signalons un *Jurassic park II*, qui prend le chemin d'un jeu de plates-formes. Même si l'on sait que Michael Crichton, l'auteur du roman, a terminé le sénario de *Jurassic park II* (le film), Ocean n'a pas indiqué si le thème du jeu suivra parfaitement le deuxième volet cinématographique. Autres projets en cours : les *Flintstones*, *PGA Tour*, *Skitchin*, *NHL hockey* et *Mutant league hockey*.

Shell facile

ENCYCLOPÉDIE

Adfi annonce une série de disquettes sur le Workbench et le système 3.0. Ce nouveau cours, concocté par Pierre Philippe Launay, créateur d'*Abe*, donne toutes les bases nécessaires à la bonne utilisation d'un Amiga 1200 ou 4000. Pour le débutant, cette véritable encyclopédie est idéale pour comprendre les nombreuses fonctions méconnues du système et du Shell. Pour le professionnel, des sources de programmes en plusieurs langages sont disponibles pour programmer vite et bien.

Abe, réparateur de disquettes.

C'est foot non ?

JEUX À SORTIR

La coupe du monde de football a rendu le monde de l'informatique complètement dingue. Comment expliquer que 14 simulations footballistiques (tous formats confondus) sont prévues pour cet été ? Vous avez du mal à le croire ? En avant pour la liste :

Club football (Imagine/Amiga, CD-32, CD-Rom Pc, Pc).
Empire soccer (Empire/Amiga, Pc, Snes).
Fifa soccer (Electronic arts-Ocean/3DO, Amiga, CD-Rom Pc, Game gear, Gameboy, Mega drive, Mega CD, Pc, Snes).
Flair soccer (Flair/Amiga, CD-32, Pc).
Goal (Virgin/Amiga, Mega drive, Pc, St, Snes).
Kick off III (Imagineer/Amiga, Amiga AGA, CD-32, Mega drive, Pc, Snes).
Manchester united (Krisalis/Amiga, Pc).
On the ball (Ascon/Amiga, CD-Rom Pc, Pc).
Real world football (Infogrames/Amiga, CD-32, Pc).
Sensible soccer international edition (Renegade/Amiga, Pc, St).
Sierra soccer (Sierra/Amiga).
Soccer star world cup edition (Soccerstar/Amiga, Amiga AGA).
Wembley international soccer (Audiogenic/Amiga, CD-32).
World cup USA '94 (US gold/Amiga, CD-Rom Pc, Game gear, Gameboy, Master system, Mega drive, Mega CD, Pc, Snes).

Qui va gagner ? Difficile à dire, mais Electronic arts a mis le paquet avec un budget de communication de 10 millions de francs et une campagne publicitaire télévisée.

La nouvelle génération de Turbo Power

pour 1990,-

Encore plus de puissance pour votre Amiga 1200.
Nouvelle serie maintenant disponible avec contrôleur SCSI en option et horloge.

Le Turbo System de M-Tec pour Amiga 1200: suffisament de puissance, même pour vous jeux les plus exigeants.
Avec cette nouvelle génération de Turbo System, M-Tec atteint des nouveaux sommets dans la téchnologie de l'amiga 1200.
Des composants de haute qualité, un procédé de fabrication bien conçu, des processeurs rapide et la possibilité d'avoir jusqu'à 8MO de FastRAM 32bits, transforment votre Amiga 1200 en une [illegible] performances, capable de satisfaire même vos critères les plus exigeants. Nous utilisons uniquement des processeurs Motorola 68030 avec MMU. De plus, notre gamme completée de produits vous propose la meilleure configuration possible pour chaque utilisation: Le Turbo System 68030/28 de M-Tec est disponsible à partir de 1990,- sans Ram et est extensible à 1, 2, 4 ou 8Mo. Des coprocesseurs allant jusqu'à 50 MHz peuvent être ajoutés, si vous le souhaitez.

Turbo System M-Tec 68030/28:	
M-Tec 68030/28 sans Ram:	1990,-
-1MO Simm:	- NC -
-4MO Simm:	1190,-
Coprocesseurs avec Quartz:	
-68881-14 MHz/PGA:	290,-
-68882-20 MHz/PLCC:	590,-
-68882-33 MHz/PLCC:	790,-
-68882-40 MHz/PLCC:	990,-
-68882-50 MHz/PGA:	1290,-

Notez bien que tous les produits M-Tec sont fabriqués en Allemagne et garantis 1 an.
Tous les produits M-Tec sont distribués en France par CUDA Informatique.

M-TEC
HARDWARE DESIGN
CUDA Informatique
9, Rue Saulnier, 75009 Paris
Tel.: 1.42.46.47.60 VPC Uniquement
Fax: 1.42.46.47.01
Ouvert de 10-13 et de 14-19 h du Lundi au Vendredi

Schäfer, Pogel & Partner, Essen

Lightwave en France !

ET LA LUMIERE FUT !

Le 8 juin dernier, Lee Stranahan de NewTek présentait dans les locaux de CiS le logiciel *Lightwave* en version "indépendante" (ce logiciel était jusqu'à présent livré avec le *Video toaster*). Avec *Lightwave 3D*, les producteurs d'images de synthèse disposent d'un logiciel aux performances comparables, voire supérieures, à celles d'outils 50 à 100 fois plus chers. Rappelons que *Lightwave* sert d'ores et déjà à la production de séquences 3D pour les séries *Babylon 5*, *SeaQuest* (produit par Spielberg) et *Star trek the next generation* et qu'il a été choisi tant pour son coût que pour la qualité de son rendu d'image. Le logiciel *Lightwave 3D* sera commercialisé en France dès juin par CiS. Il fonctionne sur tous les Amiga avec un minimum de 8 Mo de RAM, un disque dur et le système 2.04 ou supérieur.

Saga compta

PRO

L'Australie compte un nouveau logiciel professionnel pour l'Amiga. Destiné aux entreprises, ce programme de gestion comptable permet de manager "sans complications" une comptabilité complexe. Parmi les fonctionnalités, GP software indique la mise à jour automatique des différents livres, la génération et l'impression automatique des factures, le calcul de la TVA et des impôts, etc.

Plus près de nous, la société française Mega informatique nous annonce la finalisation de son logiciel de gestion de stock et facturation. Présenté dans sa première version il y a quelques mois dans Amiga Dream, cette nouvelle version a été entièrement réécrite en langage C. Les fonctionnalités du logiciel s'articulent autour de trois points : gestion des articles (codification, recherche, mise à jour, palmarès des ventes...), gestion des clients (recherche, management du crédit, des relances, chiffre d'affaires...), facturation (création, modes de réglements, calcul TVA...). Disponible en septembre 1994.

FANZINES ET RTC

◆ Xanadu BBS

Strasbourg vient d'accueillir un nouveau BBS (Babillard électronique en français). D'accès libre et gratuit (à l'exception du coût de la communication), *Xanadu* peut être consulté par toute personne disposant d'un ordinateur et d'un modem. Le BBS fournit un accès au réseau FidoNet (messagerie) et prochainement au réseau Internet/Usenet, dispose d'une bibliothèque de DP Amiga téléchargeable. Si les dix premiers mégaoctets de programmes sont libres, le download (chargement de logiciels) doit ensuite être équivalent à l'upload (don de logiciels). Accès : (16) 88 62 14 92.

◆ Exit

Exit n'est pas un fanzine Amiga comme les autres. C'est douze pages d'Amiga AGA réalisées sur Amiga AGA. Au menu, des démos (près d'un quart du fanzine), des tests de logiciels (*Action replay IV soft, Imagine*), de jeux et une incontournable revue de presse... Des fanatiques du 1200 sont recherchés pour collaboration. Renseignements : Jo Dupouy (Fonteux).

◆ Agatools

Coup de chapeau à Christian Lopes pour ses disquettes *Agatools*. A l'origine, simples disquettes de DP pour A1200, *Agatools* prend la forme, dans sa dernière version, d'un fanzine sur disquette. La version 3 est un modèle du genre avec pas moins de 8 utilitaires, 4 démos et 2 rubriques rédactionnelles (et un peu de pub pour Amiga Dream !) sur une seule disquette ! *Agatools* est à recommander chaudement à ceux qui aiment le DP. Disponible chez Phoenix DP ou chez l'auteur, Christian Lopes (Asnières sur Oise).

◆ Amigarama

Nous avons recu une pré-version de l'excellent *Amigarama* produit par Corsaire production et Bélier. Le logiciel, qui reprend l'interface de Dompub & Co (le plus beau des fanzines), recense tous les acteurs du monde de l'Amiga (presse, éditeurs, distributeurs, associations, indépendants...) avec un descriptif de chacune de leurs activités. La version définitive devrait arriver sous peu. Corsaire production (Longjumeau).

RIEN NE RÉSISTE À A.B.E.

Pour tout réparer, modifier, éditer, protéger, calculer, lire, comprendre, transformer... Seules les destructions du matériel lui résistent encore !

Vos disquettes, disques durs, utilitaires, jeux et démonstrations sauront vous en remercier, et en plus, A.B.E. est en perpétuelle évolution :

Amiga Revue news, version 3.054 : un superbe logiciel... fantastique. Mieux qu'un éditeur et réparateur de disques, c'est aussi un véritable interpréteur... Enfin la compréhension à portée de main... pour le débutant et pour le pro.

Amiga News test, version 3.055 : sans aucun doute le meilleur réparateur et le meilleur éditeur de disques... aucun autre réparateur n'avait pu réparer mon disque dur... Il y a beaucoup trop de fonctions pour tout décrire ici... et c'est d'un emploi très simple.

Amiga Dream test, version 3.056 : son manuel est une véritable bible sur tout ce qui concerne les disquettes et les disques durs... A.B.E. est un véritable bistouri... on comprend enfin tout ce qu'on fait sur un fichier... Programmeurs, réparateurs, joueurs, tricheurs... (tous) devront se plonger inévitablement dans l'univers d'A.B.E.... Bidouillage, trifouillage, tout est possible... un utilitaire très puissant.... Les possibilités d'A.B.E. sont immenses.

Amiga Concept face à face, version 3.057 : tous les autres logiciels (...) sont largués par A.B.E ... Ultra puissant, A.B.E. éjecte ses concurrents... Son plus grand intérêt est qu'il est si bien conçu qu'on comprend enfin tout ce qu'on fait... et qu'on n'en finit pas d'apprendre avec beaucoup de plaisir... A.B.E. a été le seul à pouvoir réparer la disquette... Bon point, A.B.E. est très simple d'utilisation... à l'inverse des (...) autres qui travaillent en secret... Par sa facilité d'utilisation, par son ergonomie "efficace" et par son caractère éducatif, A.B.E. surpasse ses concurrents.

(1) Nous vous rachetons votre ancien réparateur ou éditeur lors de toute acquisition d'A.B.E. jusqu'au 1er août 1994.

ADFI

Support téléphonique

Fax/Modem

Nouveau

LES SÉRIES DE PROGRAMMATION

Entièrement en français et abondamment commentés, nos cours sont constitués de disquettes sources pleines à craquer qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux, démos). Pour atteindre la maîtrise totale.

ANNABELLA GFA : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4 0.

JENNIFER AMOS : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1 36 avec toutes leurs syntaxes et leurs explications (en français évidemment).

MISE À JOUR AMOS PRO : la dernière mise à jour précédant la sortie du compilateur.

LA BIBLE CORRIGÉE : l'important travail de correction des codages de ce livre Amiga.

WORKBENCH ET SYSTÈME 3.0 : toutes les bases nécessaires au bon fonctionnement de votre Amiga 1200 à 4000 WorkBench, AmigaDos, ce cours comprend de nombreuses sources et conseils

INDISPENSABLES POUR COMPRENDRE ET UTILISER PLEINEMENT VOTRE AMIGA.

A.B.E. version 3.057 D	**689 FF***	7 disquettes, le livre, coffret de luxe. (environ 170 FS, 4 000 FB, 12 500 FP)
Démonstration A.B.E.	**60 FF***	1 disquette. (environ 15 FS, 350 FB, 1 100 FP) Le complément d'A B E.
Annabella GFA	**370 FF***	8 disquettes, coffret de luxe. (environ 90 FS, 2 100 FB, 6 700 FP)
Jennifer Amos	**220 FF***	5 disquettes, coffret de luxe. (environ 54 FS, 1 300 FB, 4 000 FP)
Mise à jour Amos Pro	**45 FF***	1 disquette. (environ 11 FS, 260 FB, 820 FP)
La Bible corrigée	**70 FF***	1 disquette. (environ 16 FS, 380 FB 1 200 FP)
➡ **WorkBench et Système 3.0**	**130 FF***	1 disquette. (environ 30 FS, 705 FB, 2 230 FP)
L'intégrale de l'auteur	**1 500 FF**	Au lieu de L62T. Tout ci-dessus (24 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.
AVANT LE 1er AOÛT DÉDUISEZ	**80 FF**	si votre commande hors frais de gestion dépasse 740 FF ou
	170 FF	si vous désirez bénéficier de l'offre de rachat de votre éditeur ou réparateur (1).
DÉDUISEZ AUSSI	**20 FF**	si vous indiquez le classement de vos 4 revues Amiga préférées (avant le 10 août) Cela nous permettra de mieux cibler nos répartitions publicitaires..

* **Mise à jour A.B.E. 3.057.D.** Envoyez vos disquettes originales + version 3.x = 60 FF, 2.x = 250 FF, 1.x = 320 FF

* **Frais de gestion :** France européenne par envoi lent 30 FF ou urgent 38 FF. DOM-TOM normal 35 FF ou urgent par avion 85 FF. Étranger lent par mandat postal 38 FF, lent par chèque bancaire en francs français 60 FF, supplément de rapidité etranger 12 FF

➡ **ENVOI ULTRA URGENT** **100 FF** Envoi en contre-remboursement collissimo dès la validation de votre appel

Le morphing facile puissant amusant

Imagemaster R/t

Version originale 1.50 c

1990 Frs port compris

Nombreux effets : Huile/Miroir/Trame/Asterization/Glare/Star
SolarFlar/EvenGlow/Sparkle/Flash/LigneArt/Relief/Dither/Water
Pixelize/WarpMorph/Solarize/EdgeLigne/GradFile/Shear etc etc…

Bon de Commande à retourner à : ASCII Import Exp

10 rue de Lépante
06000 NICE
Tél: 93 13 08 66

Nom : Prénom:
Adresse :
CP Ville :
ImageMaster ☐ Câble Parnet ☐
Chèque à la commande ☐ Contre remboursement ☐
Contre-remboursement +70 frs

Pour relier 2 AMIGA entre eux et exploiter les resources de l'un avec l'autre, il vous faut un Câble Parnet.

logiciel inclus (v.o.)

Câble Prêt à brancher

290 Frs port compris

A.F.I.V Le Top du Domaine Public

10, rue de Lépante
06000 NICE
Tél : 93.92.15.00

Frais de port obligatoire : 15Frs (48 heures)
Option recommandé : + 15 Frs
Contre-Remboursement : 70 Frs

Règlement par : chèque, mandat postal

Vente sur place du Lundi au Samedi

COLLECTIONS à un prix A.F.I.V :
Catalogue 20 Frs FISH numéro 1 à 1000
Catalogue 30 Frs CAM numéro 1 à 886

9 Frs la disquette

TOP UTILITAIRE

15 Frs le disk (ab) signifie 2 disquettes

125 DCOPY 3.1 Célèbre copieur, marche sous 1.3/2.0/3.0
126 V MORPH 2.00 Futes du morphing 1.3/2.0/3.0
139 ICON PACK Superbe icons haute rés. 16 couleurs
222 MAGNETIC PAGES Créez un journal électronique
235 AMTARI Emulateur Atari
236 FILEMASTER Obligatoire pour la gestion de l'Amiga
497 (ab) TOTAL HOROSCOPE Horoscope Français
511 AZ Editeur de texte en français
523 Afiv UTILS 4 PicBase, Argraph, Freepaint (desuin)
524 AFIV PC Multidos, Petask (Emule un PC), Ibem, Msh16
529 VIDEOTRACKER Crees vos propres démos
626 (abc) OBJECTSTEAL 3D 2.0 Une série d'objects
632 REAL 3D 2.0 Version démo (disque dur obligatoire)
641 INTUI POP Une interface graphique pour P.O.V
642 (ab) MAGIC WORKBENCH Embelissez votre Wb
643 BLITZ BASIC 2 Version démo
645 AFIV PLAYER Oplay (convertit les .wav et .voc) ...
646 DIGITAL BRE.ADBOARD 1.10 Créer et testez vos
- circuits électroniques
653 MPEG PLAYER Vers.complète 68020 minimum avec
- coprocesseur
667 TEST DE CONNAISSANCE Faites vous un test !
708 PROTRACKER 3.15 Nouvelle version du tracker
731 TEXT ENGINE 4.10 Premier traitement de texte
733 SID2 C'est l''OPUS' du domaine public
736 WINDBLEND Logiciel de fractales pour AGA
- seulement
737 MAND2000 Fractale en zoom temps réel Superbe !
738 EPU Doubler la capacité du Dsq. dur (Français)
739 ICONIAN C'est l'éditeur d'icônes pour le 3.0
752 (ab) OBJECTS IMAGINE 10 super objects form. IOB
758 OCTAMED TUTOR Pour apprendre à maîtriser Octamed
759 PPAGE GENIES Une série de génies pour PPage
760 ASTRO 22 Superbe logiciel d'astrologie
799 REORG 3.11 Réorganisez vos fichiers sur le disk
766 DMS II Sauvegardez vos disks non-dos en fichiers dos
767 EXCITE RIPPER 2.22 Récuperez vos modules ...
768 VIEW-TEK 2.01 Un viewer d'images Iff, Jpeg, Gif
769 ABANK Gestion de compte en Français...
772 LOTO Voulez-vous gagner des millions ???
795 (ab) P.O.V 2.00 Raytracing WB 1.3/ 2.0/ 3.0
796 JUKEBOX Jouez les CD audios sur votre CDROM
(avec une version spéciale pour APPLE CD300)
797 EGS UTILS Plein d'utilitaires pour l'EGS Spectrum

TOP JEUX

314 TAQUIN Célèbre jeu de reflexion en Français
427 GIGER TETRIS Version AGA du tétris
443 FIGHTING WARRIORS Street Fighters en DP !!
508 POOPOODREAM Jeu 2 joueurs très amusant !
509 MONACO GP Un classique au rendez-vous !
666 SCORCHED TANK De 1 à 4 joueurs Jeu de précision
668 MEGABALL Casse brique version non-AGA
669 ARTILLERIUS De 1 à 9 joueurs, 50 armes différentes
681 HEADQUARTERS Jeu de rôle style Battletech
683 SUPER SPACE INVADERS II Un autre classique !!
701 HIGHT OCTANE Course rallye automobile
707 REVERSI 2 Célèbre jeu de réflexion
720 ROAD TO HELL Course de voitures ...
734 UCHIESS Jeu d'echecs Disque dur 4 Mo mémoire
745 TURBO RAKETTI Jeu sur la gravité pour 2 joueurs
789 SCRABBLE Jeu de société en Français !! WB 1.3
664 (abc)KLONDIKE Jeu de cartes du solitaire version
- non aga installible sur disque dur
730 (abc)KLONDIKE Version AGA Retrouvez sur le dos
- des cartes, des Pin-Ups des années 50 ...
743 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec :
- BORIS VALLEJO(Héroics Fantasy)
784 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec :
- CINDY CRAWFORD (Ouuuuuaaahhhh !!!)
785 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec :
- TOPMODELS (Superbes têtes de mannequins)
786 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec :
- MANGAS (Dessins érotiques)
787 DATAS KLONDIKE Changez vos cartes avec :
- ART CARDS (Tableaux anciens)
798 TETRIS DUEL 1200 Un bon tétris AGA 2 joueurs

superbe

CD-ROM DISPONIBLE

CDPD 1, 2, 3 : Fishs 1 à 890, Scope 1 à 220, images, cliparts, modules, etc... 1.8 Gigas
PROMOTION ETE : 590 Frs les 3 CDs

Voir les "Bons plans" d'Amiga Dreams

DEMOCD 1: 1000 Modules, 4000 samples, des jeux, des démos : (12000 fichiers) 250 Frs
DEMOCD 2 : 100 jeux exploitable CD 32, 6000 sons, 2000 modules, démos, etc... 250 Frs
AMINET Edition Mars 1994 : 600 Megas de news en direct des USA : 190 Frs
MULTIMEDIA TOOLKIT : 500 images 24 bits, 3400 cliparts, 300 fontes, 750 modules, 2300 samples, ouf !! 250 Frs
17 BIT COLLECTION : Double cd Tout le domaine public Anglais 300 Frs
17 BIT Continuation : La suite 250 Frs
PANDORA'S CD : Multimédias 99 Frs

Vous recherchez un programme précis ? CAM, FISH, les dernières versions ?
Nous le cherchons pour vous ...
› Tél :93. 92. 15. 00 ‹ Fax : 93. 13.90.95

FLASHING

Vous voulez montrer vos talents graphiques à votre entourage sans déplacer votre matériel ?

3 Formats (en cm) :
9 × 14 = 60 Frs
20 × 26 = 180 Frs
30 × 45 = 360 Frs

QUALITE IRREPROCHABLE

Envoyez-nous vos travaux sur :
- Disquette DD ou HD

DEMOS AGA

LE TOP 10

L'ensemble : 200 Frs

BIG TIME SENSUALITY
REAL ORIGIN
FULL MOON
EMPTY HEAD
NUMB
SMELLS LIKE CHANEL
ICAN'T BE DOWN
TEAM HOI 3
PLANET GROOVY

Les meilleurs démos AGA sélectionnés pour vous !

DEMOS, ANIMATIONS, SLIDE-SHOW, MODULES
UN ARRIVAGE JOURNALIER NE NOUS PERMET PAS DE TOUT CITER ICI, DONC IL VOUS SUFFIT D'ECRIRE SUR PAPIER LIBRE LE OU LES PROGRAMMES VOULUS A *15 Frs LA DISQUETTE*

Catalogue papier contre 10 Frs en timbres

PACKS A.F.I.V

L11 A.T.1 — 15 Frs
Un ensemble de fontes vectorielles à utilisées avec PPage, PageSetter, Final Copy, PageStream ... IDEAL pour la P.A.O ! (ab) 145 Frs

L10 AGA 1 — 15 Frs
30 utilitaires, 1 jeu, 2 démos, 2 disks d'images en jpeg, (copieur) DCOPY 3.1, *Relokick* (permet de passer de Wb 3.0 a Wb1.3) 135 Frs

L10 SYNTHESE — 15 Frs
Numéro 1 à 4 disponibles
Une série de très belles image 3D au format GIF Un logiciel permet de les voir sur votre machine A partir du Wb2.0 180 Frs

L10 ASSASSINS GAMES — 15 Frs
N ° 1 à 14
Chaque pack comprend 50 jeux environ. Wb 1.3/ 2.0/ 3.0.

L14 FONTES COULEURS — 15 Frs
Fontes bitmaps en 4, 8, 16 couleurs Idéal pour le détrage VIDEO. (ab) 160 Frs

L11 JAPON 1, 2 — 15 Frs
Numéro 1 et 2 disponibles Superbes images de Mangas érotiques en IFF 16 couleurs (ab) 143 Frs

L16 JAPON 3 — 15 Frs
Numéro 3
De nouvelles images cette fois-ci au format IFF - GIF - View-Tek permet de les voir sur WB 2.0, 3.0 (ab) 160 Frs

L10 JAPON 4, 5 — 15 Frs
Numéro 4 et 5 disponibles Revoici, les Mangas avec les scènes torrides ... Ces images sont au format Jpeg et IFF. 143 Frs

L10 TECHNO — 15 Frs
Les meilleurs modules du genre réutilisables sous Protracker (N ° 708 *Afiv*), les disquettes sont bootables Wb 1.3 2.0 3.0 160 Frs

L10 ROCK — 15 Frs
Les meilleurs modules du genre, ils sont d'une excellente qualitées ... Les disquettes sont bootables Wb 1.3 2.0 3.0 160 Frs

L10 CINDY — 15 Frs
Toutes les photos du célèbre top-model ... Ces images sont au format IFF 256 couleurs Wb 3.0 150 Frs

L12 AFIV X 1 — 15 Frs
Attention, à ne pas mettre entre toutes les mains !! Ces images sont au format GIF (Interdit - 18 Ans) Wb 2.0 3.0 190 Frs

L10 TOP-MODELS — 15 Frs
Numéro 1, 2, 3
De merveilleuses filles en maillots de bain se dévoilent pour vous !! Très belles images en GIF 256 couleurs Wb 2.0 3.0 130 Frs

L10 MIDI FILES — 15 Frs
Une sélection des meilleurs fichiers midi-files du Domaine public (plus de 500 fichiers sont présents dans ce pack) 160 Frs

L10 AFIV HD 1 — 15 Frs
Une sélection de "gros" modules disponible pour Amiga possédant un lecteur haute densité. Modules genre Dance ... 245 Frs

L14 H.P 48 — 15 Frs
Une sélection d'utilitaires de joux, d'images et sons pour votre H.P. 48 Requiert cable de transfert. Wb 2.0 / 3.0 180 Frs

Le numéro inscrit sur la disquette correspond au nombre de disquettes par pack.

BON C'EST PAS TOUT, MAIS FAUT QUE J'Y AILLE ! FAUT BIEN GAGNER SA VIE ET QUAND FAUT Y' ALLER, FAUT Y'ALLER...

AU BOULOT IRMA!

WEG. 94.

BONS PLANS des super affaires

Les offres ci-dessous sont réservées exclusivement aux lecteurs de Dream. Vous y trouverez des occasions exceptionnelles à ne manquer sous aucun prétexte ! Pour en profiter, deux solutions :
- lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat,
- lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon découpé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).
Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 26 août, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

Afiv

20% de réduction sur le tirage papier d'images Amiga.
10% de réduction sur tous les CD-Rom.
Afiv, 10 rue Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93 92 15 00.

Artiodactyl France informatique

Pour toute commande de la dernière version d'ABF 3.057.D, la mise à jour d'Amos Pro est gratuite.
10% de réduction sur le nouvel ouvrage Workbench et système 3.0.
Ces réductions sont valables jusqu'au 15 juillet 1994.
Adfi, 83, rue André Theurier, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31.

Ascii

Prolongation exceptionnelle des promotions sur les produits vidéo et infographie (-5% sur matériel et -10% sur le logiciel).
Ascii, 12, rue Lépante, 06000 Nice, tél : (16) 93 13 08 66.

Axe loisirs

10% de réduction sur tous les logiciels Amiga.
10% de réduction sur tous les CD pour Amiga CD-32.
Axe Loisirs, 25, bd Salvator, 13006 Marseille, tél : (16) 91 55 61 59.

Cuda

10 % de réduction sur lecteur haute densité XLE.
10 % de réduction sur le Disk Expander.
5 % de réduction sur la nouvelle carte accélératrice 68030/28 Mhz pour A1200.
Carte graphique Fun Color au prix exceptionnel de 329 francs.
Cuda informatique, 9, rue Saulnier, 75009 Paris, tél : (1) 42 46 47 60.

Dream games

Pour toute inscription au club d'échange Amiga ou CD-32, Dream games offre un ensemble de cinq démos : Universe, Arcade Pool, Banshee, Bump&burn et Apocalypse.
Dream games,11, rue Duwez, 7500 Tournai, Belgique. Tél : (19 32) 69 84 04 10.

Fbi

Fbi offre la TVA 18,6 % aux acheteurs d'Overdrive équipés en Western Digital.
Overdrive 420 Mo : 2 942 francs au lieu de 3 490 francs.
Overdrive 540 Mo : 3 785 francs au lieu de 4 490 francs.
Fbi, 99, rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières-Le-Buisson, tél : (1) 60 13 12 23.

Fds

1 disquette gratuite (sauf SH) pour 8 commandées.
3 disquettes gratuites (sauf SH) pour 15 commandées.
Fds, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy Cédex, tél : (16) 20 02 06 63.

Floppy

Découvrez les 200 meilleurs logiciels du domaine public au prix exceptionnel de 20 francs ! Reportez-vous au catalogue livré avec le magazine.
Floppy, 18 avenue du Maréchal Juin, 54 000 Nancy, tél : (16) 83 90 28 00.

France festival distribution

Le célèbre émulateur PCTask en version française commerciale complète au prix de 400 francs (port compris) au lieu de 450 francs.
Ffd, 3, rue Anarole France, 13220 Chateauneuf-les-Martigues.

Hugot

Aux 1 000 premières personnes se présentant avec le magazine, une surprise est offerte.
Hugot, 1, rue Lakanal, 93500 Pantin, tél : (1) 49 42 97 74.

Jessico

Pour plus de 400 francs d'achat, 1 joystick gratuit !
Pour plus de 600 francs d'achat, 2 joysticks gratuits !
Jessico, 130, bd de la Madeleine, 06200 Nice, tél : (16) 93 97 22 00.

Ksm

300 francs sur l'achat de l'ensemble domotique Plug Master I ou d'un Plug Master III.
Ksm, 72, bd Jean Jaurès, 92110 Clichy, tél : (1) 47 56 98 49.

Orion diffusion

1 disquette en cadeau pour 5 disquettes commandées.
Orion diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cédex, tél : (16) 33 26 29 21.

Phase

10 % de réduction sur Brilliance.
10 % de réduction sur le digitaliseur VIDI 24 RT.
10 % de réduction sur la carte accélératrice Blizzard 1220/4 Mo.
Le digitaliseur DSS au prix exceptionnel de 390 francs.
Phase, galerie "Le Square", 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél : (1) 45 45 73 60.

Phoenix DP

10% de réduction sur les disquettes de domaine public.
10% de réduction sur les CD pour Amiga.
Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau Cédex, tél : (16) 59 82 95 00.

Premier mail order

Pour toute commande, un bon de réduction sur le prochain achat (sélection de 4 logiciels) est offert.
Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basildon, Essex SS14 3JJ, Angleterre, tél : (19 44) 268 271 172.

Silicone DP

En plus de la promotion d'été qui baisse le prix des disquettes à 10 francs, Silicone DP, vous offre : 3 disquettes gratuites pour 10 disquettes achetées.
Silicone DP, 3, bd des Arceaux, 34000 Montpellier, tél : (16) 67 58 35 60.

Someware

Hypercache, célèbre accélérateur d'accès pour disque dur, au prix de 290 francs au lieu de 340 francs.
Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél : (16) 27 59 62 57.

LISTE DES ANNONCEURS

Adept p 13, Adfi p 14, Afiv p 15, Ascii p 15, Axe Loisirs p 85, Ca 2e de couv., 4e couve, p3, Cuda p 29, Dream games p 41, Fbi p 49, Fds p 60, 61, Ffd p 11, Fnac p 83, Futur télématique p 33, Hugot p 23, Jessico p 45, Ksm p 41, Orion p 71, Phase p 75, Phoenix p 67, Posse Press p 25, p 42, p 79, p 80, Premier p 47, Silicone DP p 63, Someware p 47, Turtle Bay Direct p 33, Ubi soft 3e de couv.

PUBLICITÉ

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

Jouez en va

Vacances, j'oublie tout. Même mon ordinateur qui reste sagement à la maison, mais voici pour vous occuper sur le sable ou à la campagne quelques divertissements que Dream vous a concoctés. Ici l'ordinateur n'est pas nécessaire, un simple crayon pour les uns, un dictionnaire, une carte géographique, une pelle pour les autres. Bonne détente à vous tous.

La chasse au trésor

Dream a eu la bonne idée, avec CiS et Phase, mais ça vous y êtes habitués, de vous offrir, afin de retrouver un parfum d'enfance, une chasse au trésor ! Quoi, un vrai trésor ? Oui, enfin presque : un Amiga 1200, une carte accélératrice, une carte SCSI et une foultitude de jeux. Expliquons-nous : le trésor en question a été enterré, dans un coffret, quelque part en France. Votre mission, si vous l'acceptez : résoudre les énigmes ci-après qui vous conduiront jusqu'à lui.

Deux possibilités s'offrent à vous :

◆ aller jusqu'au bout de cette palpitante aventure en vous déplaçant sur les lieux avec une pelle et déterrer le trésor. Ce trésor est unique, il n'y aura donc qu'un seul gagnant.

◆ ceux qui ne peuvent se déplacer pourront envoyer sur carte postale la bonne réponse au magazine, c'est-à-dire le nom du lieu-dit où est enterré le trésor. Un tirage au sort parmi les bonnes réponses départagera les dix gagnants pour un lot de jeux. Ce tirage au sort aura lieu une fois le trésor déterré et en présence d'un huissier.

Nous profitons de l'occasion pour donner un coup de chapeau à Max Valentin et Michel Becker, auteurs d'une chasse au trésor de grande envergure intitulée *Sur la trace de la chouette d'or* et sur laquelle depuis le 3 juin 1993 comme nous mêmes, beaucoup de gens planchent. Nous espérons avoir évité tout plagiat en ce qui concerne les énigmes et leur décodage. Car plusieurs idées présentent dans ces pages nous été inspirées par la chasse à la bête. Rassurez-vous notre énigme est plus simple.

Le trésor : un Amiga 1200 d'une valeur d'environ 2 400 francs offert pas Phase, une carte accélératrice *A1230 Turbo* d'une valeur de 2 990 francs, une carte *SCSI A1291* d'une valeur de 890 francs offertes par CiS et trente jeux d'une valeur d'environ 6 000 F offerts pas Dream.

Les dix gagnants par tirage au sort : deux jeux et deux CD chacun, d'une valeur d'environ 700 francs offerts pas Dream.

Peut-être cette chasse au trésor intéressera de nouveaux sponsors et d'autres cadeaux pourront venir s'y greffer.

Conseils pratiques :

Se munir d'un dictionnaire du type *Le petit Larousse illustré*, d'une carte géographique, d'une pelle. Prenez garde à ne pas détériorer le terrain où est enterré le trésor.

Retrouvez sur le 36-15 ADream dans la rubrique "chasse au trésor" des indices qui vous aideront à résoudre l'énigme.

Voici le texte des énigmes à résoudre :

Pour entrer dans la ronde.
Le début est en tout, plusieurs fois, mais s'oublie.
L'espace augmente la distance apparente entre les
parties cachées, sans débordement.

```
ah qcniawwnn cjagrtaa ql czanj  gjgay
nn naxnaf ut zcnljat zbo npaynoa enna
fngz malzg  u'jt rboa vsipaqnoa cl zb
oaqyhr.h''jt,,deo vmagvp  cj  iyxuk z
anobal bjgpwna,anxqxagyam zafxiwf.
```

En étant cartésien, des lettres caPitAles
la sixième est au plus bas.
Maintenant, suis bien ceci :
Un rai tu observeras, venant de l'air
il donne la lumière.

```
tirenlp iliicnvunalarett
ey nnpvm anr leroosbbcus
saurreu rnein  a oaqi o
de mt ilua,e'ovq,ueuepeo
n arde.ffrtau fxooorlle.
```

D'abord trouve à quel saint te vouer
puis laisse passer les mois.
Une double correspondance ne te révélera pas
les inconnues, mais est-ce nécessaire ?

Victime d'un fratricide originel.
L'aigle noir.
Le cid.
Premier d'une trilogie provençale.
Proverbe.
Votre serviteur.
On la voit souvent avec un arc.

cances

Accordée, elle soulage.
Belle poire.
Traverse québec.
A fait une coquille.
A reçu le premier césar.
L'inachevé de Henri Beyle.
La vache du prisonnier.
A joué casanova.
Pour la plaisance.

```
1'557f8003 004ae80,,be883?77'
6b3 3e44f 0a588f003,ac08acc04
f 5 300 809e6441800 00f dee78
ff54f,04??644 85333022?b03,,3
'66?4e804f  fe7f 362dbb0204f.
```

En partant sur une bonne base,
et avec du tact, c'est gagné.

```
11 12 14 10 13 10  0  9 11  2 14  6  9 10  8
 1  4  5  7  6  7 10 10  5  1 12 10 10 11  6
14  8  0  2  8  2  0  0  2  0 11  2  8  2  0

14 15  6  8  2  8  3  6 10 10  3 10 11  5 10
 1  5 15  4  2  0  2  9 15  5  2 15  4 10  4
10 10 10  0  2  0  2  0 10  0  2 10  0  0  3

 6  3  9  4 10  4 10  5  6 14 10  8 10  4  6
 9  3  2  8  8  8 13 10  9  2 10  4  5 12 15
 8  2 12  0 11  0  8 10  8  8 10  0  0  8 10

 6 11 14 10  3 14 11  0 14  4 14 14 10 10 15
 9  4 11 13 12  1  0  0 12  8  5  1  4 13  5
 2 10  8  0  4  0 15  0 11  0  0  8  3  8 10

 4 10  5 10 13  3 14  9  4
12 13 11  5  7  0  0  7 11
 8  8 10  0 10  2 11  2  9
```

Pour trouver l'abc, commence au sol et déduis en ca.
En somme, c'est trié.

```
un 933u5 5399 446930v3088
,930829--1u  735u2--58??
```

Quand tu as bien tout compris, en fin de compte les faux jumeaux ne font qu'un. Pour les vrais, le doute subsiste. L'unité est ta limite.

Maintenant, apprête-toi à composer.

En chemin ou non, aiguise ton regard.

Etes-vous un véritable Amiga Dreamer ?

Alors comme ça vous êtes un caïd de l'Amiga ? Bien, on va vérifier ça. Etre Amiga Dreamer, ça veut dire trois choses : bien connaître l'informatique, bien connaître l'Amiga et bien connaître Dream. On fait moins le rigolo...

L'informatique...

1. La RAM, tout le monde sait ce que c'est. Mais sauriez-vous dire lequel de ces quatre types de mémoire n'existe pas :
a. PROM b. EPROM
c. PROUT d. E2PROM

2. Vous aimez la programmation ? "Basic", ça veut dire quoi d'ailleurs ?
a. Beginners All purpose Symbolic Instruction Code
b. Bolean Analyser System In Coding
c. Bit Allocator Switch for Internal Code
d. Barbarian Antic Savage Incredible Cretino

3. Sachez qu'il n'y a pas que le "Basic" dans la vie. Parmi ces autres langages de programmation, il en est un complètement loufoque.
a. Algol b. Forth
c. Ada d. Pascal
e. Babiol f. Cobol

4. Les années 80 constituent l'âge d'or de la micro-informatique familiale. Lequel de ces ordinateurs n'a pas existé ?
a. Alice b. TRS 80
c. Shark d. FX 01
e. MSX f. Lisa

5. "Tabulating Machine Corporation" cela vous dit quelque chose ? C'est pourtant le nom original d'une grande société de micro-informatique. S'agit-il de :
a. Commodore b. Atari
c. IBM d. Compaq

6. Chaque caractère a un code "Ascii". Mais que signifie donc "Ascii" ?
a. Athletic Super Condom Incredibly Irresistible
b. Actual Standard Computer Information Instruction
c. Alternative System Coding In Information
d. American Standard Code Information Interchange

7. Inutile de souligner l'importance de Boole dans l'histoire de l'informatique. Il a inventé le calcul binaire, voilà maintenant 140 ans ! D'ailleurs, 140 en binaire, cela donne quoi ?
a. 11110009 b. 10001100
c. 10101111 d. 10011001

8. Une interface "WYSIWYG" se dit d'un logiciel...
a. qui affiche à l'écran un document dans l'état exact ou il sera imprimé
b. qui formate le disque dur à chaque mauvaise manipulation

Comme un cheveu sur la salade niçoise (mince, c'était le dernier)
De bonnes idées pour se sentir bien, même en vacances !
Par Johny Holiday on Ice

"Le livre de l'été : Pas de marée basse sans curé, par Monseigneur Consonquequelquepute. Après La mère monte dans ta chambre, best-seller de l'été 1993, Monseigneur signe là encore une boule vanille, ouh ! une bouleversante histoire sans queues ni pets. Les hommes d'église sont-ils vraiment des hommes comme les autres ? Vos témoignages crétins sur le 36-15 code Curez (vous le nez)."

Dream se réserve le droit de modifier, interrompre ou annuler cette chasse au trésor.
Le règlement de la "chasse au trésor" est disponible auprès de Posse pires, Meudon.

Dossier

"Le tube de l'été : en tête des ventes pharmaceutiques, MC Solaire (ma crème solaire), écran total.
Grâce à ses agents actifs de la police, elle vous protège des agressions du soleil qui risque de se retrouver à l'ombre quelques temps s'il continue à donner des coups (de soleil) aux baigneurs."

c. qui dispose de macro-commandes
d. qui autorise l'interfaçage avec un autre logiciel

9. N'oublions pas le jeu vidéo. Nintendo, l'un des grands de la console était à l'origine...
a. fabricant de jeux de cartes
b. créateur de poupées gonflables
c. façonneur de jeux d'échecs en bois
d. fabricant de postes de radio

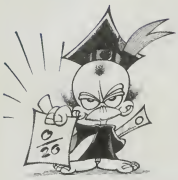
10. Actuellement, le terme de 3D mappée est à la mode... Dans lequel de ces jeux peut-on dire que cette nouvelle technique est superbement représentée ?
a. Beneath a steel sky b. Doom
c. Super pacman d. Vroom

L'Amiga...

11. Quel est le bon ordre d'apparition de ces quelques machines de Commodore ?
a. Vic 20, C64, A1000, A2000, A500, A3000, A600, A1200
b. Vic 20, C64, A500, A1000, A2000, A3000, A600, A1200
c. C64, Vic 20, A500, A2000, A1000, A3000, A1200, A600
d. Vic 20, C64, A1000, A500, A2000, A3000, A600, A1200

12. Les "puces" de l'Amiga ont toutes des noms loufoques. Parmi les suivantes, laquelle n'existe pas ?
a. Paula b. Agnus
c. Denise d. Samantha
e. Garry

13. Sur une disquette Workbench classique, lequel de ces répertoires n'existe pas ?
a. Fonts b. Libs
c. C d. Characters



Le verdict !

Moins de 8 points

Plutôt catastrophique. L'informatique n'est pas votre dada dans la vie (et Dada n'a pas que l'informatique dans la sienne). Félicitations, vous avez raison, il y a tellement de choses plus intéressantes. Nos recommandations : continuez à acheter Dream et commandez les anciens numéros pour vous mettre à niveau.

Entre 8 et 14 points

Faiblard mais pas affreux. Sachez pourtant que l'histoire de l'informatique n'a pas commencé le jour où vous avez eu votre Amiga. Essayez de trouver sur le marché de l'occasion une collection d'*Hebdogiciels* pour vous mettre au jus. Vous verrez, le plus rigolo, c'était encore avant l'Amiga...

Entre 14 et 18 points

Honnêtement renseigné. Attention cependant à ne pas négliger un des côtés de l'Amiga pour l'autre : apprenez à tirer sur des aliens et à programmer, à mettre en page et à résoudre des énigmes, à calculer et à sauter sur des plates-formes. L'Amiga peut tout faire. Pourquoi s'en priver ?

Plus de 18 bonnes réponses

Assez impressionnant. Vous pouvez prendre votre téléphone et demander une place de journaliste chez Dream (bénévole bien entendu...). Attention à ne pas vous laisser envahir par les blitters, les bits, les coppers et autres octets. Il n'y a pas que ça dans la vie... Avez vous déjà vu une fille ?

14. L'histoire de l'Amiga est liée à celle de ses logiciels de dessin. Lequel n'est pas disponible sur notre machine ?
a. Photon paint b. Brilliance
c. Ultra paint d. Deluxe paint

15. Malheur à celui qui décide de compter un jour tous les jeux édités sur Amiga... Parmi les titres suivants, quel est celui qui n'existe que sur Amiga ?
a. Skidmarks b. Beneath a steel sky
c. Cannon fodder d. Tornado

Dream...

16. Au dernier ECTS de printemps à Londres, l'Amiga était en pleine forme. Combien Amiga Dream a-t-il dénombré de nouveautés pour l'Amiga et la CD-32 ?
a. Une seule : la version polonaise de Monkey islands.
b. Une grosse vingtaine.
c. Un peu plus de cinquante.
d. Près de 200.

17. Lequel de ces célèbres personnages n'a jamais été en couverture d'Amiga Dream ?
a. Alfred chicken (vindaloo)
b. Bubba
c. James Pond
d. La Dreamette

18. Quel jeu a obtenu la note la plus importante dans Amiga Dream ?
a. Alfred chicken (tandoori)
b. Cannon fodder
c. Artiodactyl block editor
d. Microcosm

19. Qui commet chaque mois la rubrique Ami Amos et qui est, accessoirement, le créateur du langage Amos ?
a. François Lionet b. Pierre Philippe Launay
c. François Pinault d. Antoine Pinay

20. Sans regarder au bas de cette page, savez-vous quel numéro de Dream vous avez entre les mains ?
a. n°8 b. n°9
c. n°10 d. n°11

Réponses : 1-b, 2-a, 3-e, 4-d, 5-c, 6-d, 7-b, 8-a, 9-a, 10-b, 11-a, 12-d, 13-d, 14-c, 15-a, 16-d, 17-a, 18-b, 19-a, 20-b. Comptez 1 point par bonnes réponses.

Enigmatic en vrac

Dracula by night

Ce soir de pleine lune, Dracula et Morticia ont décidé de sortir : pour chasser les chauves-souris dans la crypte, hanter le donjon, réveiller les morts, ou aller boire un pot à l'Hémoglobine's bar.

✝ Dracula et Morticia vont tous les deux hanter le donjon, ou ni l'un ni l'autre.

✝ Si Dracula va boire un pot à l'hémoglobine's bar, alors Morticia y va aussi. De même si Morticia va réveiller les morts, alors Dracula y va aussi.

✝ Dracula ou Morticia va chasser les chauves-souris.
✝ Si Dracula va chasser les chauves-souris, alors Morticia va hanter le donjon.
Qui va où ?

Tom et sa bouée
Tom est dans son canoë, il remonte une rivière à la vitesse constante, par rapport à l'eau, de 7,5 km/h. Le courant de la rivière est de 0,3 km/h. A 11 h 30 Tom perd la bouée qui était posée sur son canoë, mais il ne s'en rend compte qu'à 11 h 35. Il fait alors demi-tour pour la rechercher (on considère cette manoeuvre comme instantanée). Quelle distance a-t-il parcourue avant de se rendre compte de la disparition de sa bouée ? Combien de temps aura-t-il été privé de sa bouée ?
Juliette, qui était sur la berge à 11 h 30 quand Tom est passé, a observé toute la scène. Par rapport à Juliette, quelle distance la bouée a parcouru dans la rivière avant que Tom ne la récupère ?

Les trois questions de l'oncle Arthur
L'oncle Arthur fait toujours des tas de cadeaux, mais pour les obtenir, il faut les gagner en trouvant la solution de ses énigmes. Avant d'aller le voir, il vous faut savoir une chose très importante. L'oncle Arthur est un menteur invétéré, il ne faut jamais croire ce qu'il vous dit, ce sont toujours des mensonges.
1 - L'oncle a caché des billes dans un sac, elles sont soit bleues, soit jaunes, soit grosses, soit petites, soit en verre, soit en porcelaine. Si vous trouvez le nombre de billes cachées et leurs caractéristiques, elles sont à vous. Voici ce que vous dit l'oncle :
★ il y a moins de 3 billes
★ l'une est bleue, grosse et en verre
★ l'une est jaune, en porcelaine et petite
★ l'une est petite, en verre et bleue
★ elles sont toutes identiques
2 - L'oncle Arthur pose trois objets devant lui : un train, une voiture et un yoyo. Il vous donne les trois affirmations suivantes, quel est le jouet qui vous est destiné ?
★ prends la voiture mais pas le yoyo
★ prends la voiture mais pas le train
★ prends le train mais pas le yoyo
3 - Pour la troisième énigme, votre oncle vous propose cette fois deux cadeaux parmi les trois présents devant lui : un réveil, une console (CD-32 évidemment) et un ballon. Pour corser les choses, Antoine, l'ami de votre oncle, a glissé dans les deux affirmations de celui-ci, une troisième qui, cette fois, est vraie.
★ le cadeau est un réveil
★ c'est un réveil ou ce n'est pas une console
★ si c'est une console, c'est un ballon

La face cachée

Voici le même cube vu sous des angles différents, quel est le symbole qui se cache sous le dernier cube ?

Mots-croisés
Verticalement
1 - Ne se plaît que déformé.
2 - Il se charge de tout.
3 - Dans le coup - UGC sans tête - Pour vous servir, internationalement.
4 - Malheur quand elle montre ses dents - Baud sans queue ni tête.
5 - Artistes Associés - Plat essentiel de l'Amiga.
6 - Les Nuls, au début - Chef militaire dans les pays arabes.
7 - Micro Application - Alcool made in informatique - Ode en train de naître.
8 - L'acolyte de Off - Il y a un os - Un, in english.
9 - Quand la disquette de Dream fait vroom.
Horizontalement
I - Coktail explosif de musique et d'images - Non, non, ce n'est pas un ami de Dartagnan.
II - Recherche électron désespérément - Il règle ses comptes dans Dream n°9.
III - Symbole chimique du sodium - Souteneur amputé.
IV - Un confrère anglais qui se "donne" au zénith tous les mois - Music Dream et lui ne font qu'un.
V - Tout un univers à lui tout seul.
VI - La fin de Lenon - Ce mec est un véritable fouineur.
VII - Synthèse soustractive - Comme une famille... ou une bague.
VIII - Bonne action - Conjonction de coordination avec pieds de canard.
IX - Position supérieure - Pratique, quand on ne peut les compter.

"La boîte de l'été : vous l'aurez deviné c'est encore la boîte à sardines qui l'emporte cet été. Vos yeux de merlans frits ne doivent pas se laisser intimider, comme l'on passé, par les petites sirènes qui y accostent. Attention : les têtes d'harang se font vider à l'entrée. Seulement si l'humour poissonnier ne vous arrête pas !"

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
I	C	L	I	P	■	A	M	O	S
II	I	[illegible]	[illegible]	■	A	B	A	N	K
III	I	A	■	M	A	C	■	■	[illegible]
IV	E	D	G	E	■	■	R	O	D
V	M	I	C	R	O	C	O	S	M
VI	C	N	■	■	S	A	M	■	[illegible]
VII	R	G	B	■	■	I	■	[illegible]	R
VIII	[illegible]	■	B	A	■	D	O	N	K
IX	[illegible]	■	S	U	R	■	D	E	S

Dossier

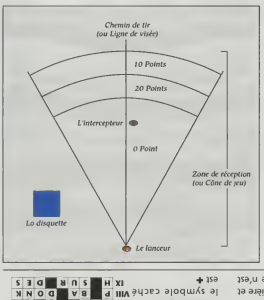
"La météo de l'été : le soleil se lèvera à l'est pour se coucher à l'ouest. A l'heure où nous imprimons, son programme de la journée n'a toujours pas été communiqué. Pourtant le ciel risque d'être chargé en eaux, mulets, nains, bus pendant toute la saison ! Y'a vraiment plus de saison. Enfin, terminons par une météo animalière : froid de canard et temps de chien alterneront avec un vent à décorner les boeufs. Sans doute plouvra-t'il comme vache qui pisse and love."

Le jeu de lancer de disquettes

Le jeu de lancer de disquette trouve ses origines dans des périodes troubles du bas moyen-âge. En effet, à cette époque on jouait beaucoup au "lancer de disette", en d'autres termes à insulter ses ennemis. On "lançait une disette" à celui qui avait trahi, critiquer, etc. Au fil du temps, et l'évolution du langage aidant, ce phénomène de société se transforma en véritable jeu d'équipe (2 à 6 joueurs), où il s'agissait de lancer une disette (objet de forme carré, plutôt plat). Mais c'est avec l'avènement de l'informatique que celui-ci trouva son heure de gloire, en effet de disette à disquette, il n'y avait qu'un pas. Aujourd'hui, Dream vous révèle enfin les secrets de ce magnifique jeu, qui, nous en sommes certains, va faire des ravages sur les plages cet été.

Matériel : 5 disquettes 3,5 standards + une de remplacement.
Un terrain, une plage par exemple.
2 à 6 joueurs (quoi qu'il n'y ait pas de limite, le nombre de joueurs devant être un nombre pair).

Le terrain : il se compose d'une surface de forme conique (voir schéma) appelé "Zone de jeu" ou encore "Cône de réception", le lanceur se plaçant à sa pointe. La "Zone de jeu" est traversée par la "Ligne de visée" (ou "Chemin de tir") puis divisée en plusieurs parties appelées respectivement "Zone d'interception" où se place le joueur de l'équipe d'interception (qui n'a pas le droit de sortir de cette zone), "Plage des 20 points" et "Plage des 10 points".



Les joueurs : les différents joueurs se partagent en deux équipes qui, à tour de rôle, deviennent l'"Equipe de lancer" ou l'"Equipe de réception". Chaque joueur joue chacun son tour, les autres attendent en dehors du "Cône de réception".

Les règles : le premier joueur de l'"Equipe de lancer" et le premier joueur de l'"Equipe d'interception" vont entrer dans la "Zone de jeu". Le but est simple, le lanceur va projeter sa disquette afin de marquer le maximum de points alors que le récepteur va essayer d'intercepter celle-ci. Le calcul des points est simple, 10 points si elle tombe dans la "Plage des 10 points", "20 dans la plage des 20 points", x 2 si, en plus, elle tombe sur le "Chemin de tir". Mais attention, si elle est interceptée par le récepteur, c'est 40 points pour son équipe et si elle sort de la "Zone de jeu", l'"Equipe de lancer" devient l'"Equipe d'interception" sans attendre que le reste des joueurs aient fait leur lancer. Ainsi de suite, les joueurs des deux équipes se succèdent sur le terrain. Quand tous les joueurs ont lancé la disquette on comptabilise les points et l'"Equipe de lancer" devient l'"Equipe d'interception". Une partie dure 15 ou 21 tours de jeu.

Les figures : afin de pimenter le jeu, il existe diverses figures. Leur utilisation est simple, avant de commencer un tour de jeu, l'équipe de lancement doit annoncer l'une des figures que tous les lanceurs devront réaliser, cela s'appelle un "Tour spécial". Ces figures sont plus difficiles à réaliser que le lancer classique, mais rapportent un bonus de points :

1 - Dostourné
Le lanceur a le dos tourné à la "Zone de jeu" + 20 points au résultat obtenu.

2 - Yeuxbandés
Le lanceur de disquette a les yeux bandés, son équipe peut lui donner des indications oralement + 30 points au résultat obtenu.

3 - Cinqdisquettes
Le lanceur lance simultanément 5 disquettes. Seul le meilleur score est pris en compte, mais attention une seule disquette hors de la "Zone de jeu" ou intercepté, annule le tour et l'"Equipe d'interception" devient l'"Equipe de lancer" + 40 points au résultat obtenu.
Les lanceurs peuvent faire part du désir d'entamer un "Tour spécial" à tout moment, mais jamais deux fois le même au cours d'une seule partie, ainsi une équipe qui tente un "Dostourné" ne pourra plus le refaire de la partie. ■

Solitaire

Dracula by night
Dracula s'éveille de morts
Mordicia classe les citauves-sonis.

Tom et sa boule
L'astuce des deux premières questions est que l'on n'a pas besoin de connaître la vitesse du courant pour y répondre puisque le canoë remonte la rivière à 7,5 km/h par rapport à l'eau.
En 5 minutes le canoë s'est éloigné de : 7500x5/60 = 625 mètres.
Après le demi-tour, la même distance de 625 mètres est à parcourir pour rattraper la bouée, donc 5 minutes. Tom a été privé de sa bouée pendant 10 minutes. Juliette a vu la bouée s'éloigner d'elle de : 300 x 10/60 = 50 mètres.

Les trois questions de l'oncle Arthur
1 - Il ne reste que quatre billes qui sont : bleue en porcelaine et grasse, bleue en porcelaine et petite, jaune en verre et grasse, jaune en verre et petite, jaune en porcelaine et grasse.
2 - Il faut prendre le tyyo.
3 - Si le cadeau est un réveil, alors la première et la deuxième affirmation seraient vraies, ce n'est donc pas un réveil. Si le cadeau n'était pas une console, le deuxième et la troisième affirmations seraient vraies, c'est donc une console et un ballon !

La face cachée :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
I	C	L	I	P		A	M	O	S
II	I	O	N		A	R	A	N	K
III	N	A	M	A	C				I
IV	E	V	E	D	G	E		R	O
V	M	I	C	R	O	C	O	S	M
VI	O	N			S	A	M		A
VII	P	R	A	G	U	E		O	N
VIII	H	E	L	S	I	N	K		S
IX									

Il ne symbole cache est ✦

H.U.G.O.T

11 rue LAKANAL - 93500 PANTIN

Du lundi au vendredi
9h à 13h - 14h à 19h

Tél. : 49 42 97 74 - Fax : 48 46 79 20

Vente par correspondance UNIQUEMENT

Vous désirez avoir vos frais de port CONTACTEZ NOUS, nous vous recevons sur rendez vous uniquement.

LECTEURS

Externe A500/600/1200	490 Frs
Interne A500/600/1200/2000	460 Frs
Externe HD A500/600/1200/2000	1190 Frs
Interne HD A500/600/1200/2000	1190 Frs

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+

512 Ko avec horloge	279 Frs
1 Mo 32 Bit	490 Frs
1,5 Mo avec horloge	879 Frs
1,5 Mo + 1 Mo chip	990 Frs
2 Mo + SUPER FAT AGNUS	1790 Frs

AMIGA 600

1 Mo avec horloge	479 Frs

AMIGA 1200

PCMCIA 2 Mo 16 Bit	990 Frs
PCMCIA 4 Mo 16 Bit	1490 Frs
A1208 2 Mo	1690 Frs
A1208 4 Mo	1990 Frs
AMEM 32 Bit support SIMM 1 2 4 8 (sic)	750 Frs
AMEM 32 Bit 4 Mo	1990 Frs

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+

Boîtier + carte contrôleur 1190 Frs

HD 60 Mo (contrôleur + IDE)	2190 Frs
HD 80 Mo (contrôleur + IDE)	2490 Frs
HD 120 Mo (contrôleur + IDE)	3190 Frs

AMIGA 600/1200

Boîtier

HD 60 Mo (2"5)	1490 Frs
HD 80 Mo (2"5)	1790 Frs
HD 120 Mo (2"5)	2490 Frs

Extérieur (+ 10 Mo de sauvegarde offerts)

HD 170 Mo (Overdrive)	2090 Frs
HD 170 Mo (Overdrive)	2190 Frs
HD 210 Mo (Overdrive)	2390 Frs
HD 250 Mo (Overdrive)	2490 Frs
HD 340 Mo (Overdrive)	2990 Frs
HD 425 Mo (Overdrive)	3490 Frs
Overdrive seul	1190 Frs

AMIGAQUEST DOur amovible PCMCIA

Amiquest seul	690 Frs
Amiquest 60 Mo	1590 Frs
Amiquest 80 Mo	1990 Frs
Amiquest 120 Mo	2990 Frs

LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

PERSONAL PAINT + PAINTER 3D	590 Frs
DELUXPAINT IV AGA	790 Frs
BRILLANCE	1690 Frs
MORPH PLUS	1690 Frs
ASPRO 2.5	1690 Frs
CALIGARI 24	1390 Frs
REAL 3D	990 Frs
TUN COLOR	349 Frs
SCENERY 4.0	690 Frs
IMAGEFX	2290 Frs

DISQUETTES

3"5 DF	3.60 Frs
3"5 DF HD	5.60 Frs

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500

SUPRA turbo 28 [illegible]	1290 Frs
TURBO 68020 + [illegible]	1990 Frs
A1230 TURBO 4/40	2990 Frs
TURBO 68030 + [illegible]	2990 Frs
TURBO 68030 + [illegible]	3990 Frs

AMIGA 600

TURBO 68020 [illegible]	1990 Frs
TURBO 68030 [illegible]	2990 Frs
TURBO 68040 [illegible]	3990 Frs

AMIGA 1200

TURBO 68030 28 MHz [illegible]	1990 Frs
A1230 TURBO 4/40	4490 Frs
A1230 TURBO 4/50	6490 Frs

AMIGA 2000

SUPRA turbo 28 4 x plus rapide que A2000	1290 Frs
SOURCE	9990 Frs
COMBO 340	6490 Frs

AMIGA 4000

A4 440 TURBO 4	10990 Frs

CONFIGURATION

AMIGA 1200	n c 2490 Frs
AMIGA 1200 + PACK DESKTOP	2990 Frs
AMIGA 4000/30	n c 8990 Frs
DD 120 Mo	
4 Mo RAM	
25 Mhz	
AMIGA 4000/40	n c 14690 Frs
DD 120 Mo	
6 Mo RAM	
MMU	
AMIGA 2232 + 2 ports	2490 Frs
ELSI MOTION VIDEO	1690 Frs

LOGICIELS VIDEO

SCALA TIGER	590 Frs
SCALA MM211	1990 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
VIDEO DIRECTOR	1390 Frs
VIDEO BACK UP	550 Frs
SCALA VT 100	390 Frs
ECHO 100	1990 Frs
PASSION 24	490 Frs
EXOCLOCK	290 Frs
TA VCR	1990 Frs

LOGICIELS BUREAUTIQUE

FINALCOPY II	890 Frs
EXCELLENCE	590 Frs
PROWRITE	490 Frs
MAXIPLAN 4	450 Frs
PROPAGE 3.1	990 Frs
PROPAGE 4.1	1490 Frs

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

SOURIS

SOURIS MECANIQUE	160 Frs
SOURIS OPTIQUE	350 Frs
PADS DE SOURIS	39 Frs

ROMSHARE

ROM SHARE A500 1 3 ou 2 0	279 Frs
ROM SHARE A600 and A600 [illegible]	329 Frs
ROM SHARE A1200 [illegible]	650 Frs
CHANGE KICKSTART	379 Frs

CABLAGES

NAPPE 2"5 2"5	100 Frs
NAPPE 3"5 3"5	110 Frs
PERITEL	99 Frs
MIDI	79 Frs
NUL MODEM	99 Frs
MINITEL	99 Frs
IMPRIMANTE	99 Frs
CABLE AMIGA TELEVISION	169 Frs
CABLE AMIGA MINITEL	99 Frs
RALONGE VIDEO AMIGA	169 Frs
ADAPTATEUR AMIGA 1200/VGA	169 Frs
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	219 Frs
PROLONGATEUR JOYSTICK	99 Frs
COMMUTATEUR SOURIS JOYSTICK	219 Frs
ADAPTATEUR JOYSTICK PC SUR AMIGA	139 Frs
CABLE CD32 PERITEL	119 Frs
ADAPTATEUR PERITEL POUR MONITEUR 1083/1084/1085 AMIGA	299 Frs
CABLE POUR AMIGA 1083	299 Frs
CABLE POUR AMIGA 1084	299 Frs
PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	699 Frs
ADAPTATEUR DE MODEM	99 Frs
ADAPTATEUR DE SOURIS	89 Frs
PARTAGEUR IMPRIMANTE	179 Frs
PARTAGEUR VGA	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	699 Frs
CABLE SCSI 25 MALE/CENTRONICS	199 Frs
CABLE SCSI 50 MALE/50 MALE	219 Frs
CABLE SCSI1/SCSI2	299 Frs
CABLE SCSI INTERNE	199 Frs
CONNECTEUR 23 PTS MALE	49 Frs
CONNECTEUR 23 PTS FEMELLE	49 Frs
CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PTS	59 Frs
SUPPORT COPES	299 Frs
PRISES SUR TENSION	299 Frs

CARTOUCHES D'ENCRE

Pj 10EX	199 Frs
Pj 10SX	199 Frs
Pj 200	259 Frs

CO-PRO MATHEMATIQUES

68882 20 Mhz	590 Frs
68882 30 Mhz	790 Frs
68882 40 Mhz	990 Frs
68882 50 Mhz	1490 Frs

BARETTES SIMM 32 Bit

AMIGA 1200 et 4000/30/40

pour 2 Mo 32 Bit	990 Frs
pour 4 Mo 32 Bit	1590 Frs

VIDEO

MIDI 12	990 Frs
MIDI 12 PT	1890 Frs
MIDI 24	2490 Frs
OCTV	1990 Frs
OCTV (4000)	2290 Frs
GST 40	2290 Frs
GST GOLD AF	3050 Frs
GLOCK GVP	3390 Frs

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	1550 Frs
SUPRA FAX V32	2880 Frs

IMPRIMANTES

CANON BJ10SX	1850 Frs
CANON BJ200	2990 Frs
HP DESKJET 550C	4490 Frs
HP DESKJET 510	2490 Frs

MONITEURS

1083S	1890 Frs
1084S	1590 Frs
1085S	1290 Frs
1940F ou	
1438 auroscan	3190 Frs

DIVERS

DISK EXPANDER double la capacité de votre disque dur	349 Frs
SCANNER A MAIN	1250 Frs
QUATERBACK 5.0	390 Frs
QUATERBACK TOOLS DELUXE	890 Frs

CARTES GRAPHIQUES

AMIGA 2000/3000/4000	
SPECTRUM	3690 Frs
OPAL VISION	3990 Frs

CARTES CONTROLEURS

AMIGA 2000/3000/4000	
A 4008	390 Frs
AMIGA 2000	
2000/SCSI	690 Frs

MUSIQUE

DSS + GVP	990 Frs
HOME MUSIC KIT	349 Frs
INTERFACE MIDI	390 Frs
BARS & PIPES	990 Frs

REMISE POUR TOUT ACHAT (selon les quantités commandées)

GARANTIE 1 an pour les PRODUITS 6 mois pour les LOGICIELS

CREDIT GRATUIT 3 MOIS (sans frais, après acceptation du dossier)

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus

Tous nos prix sont TTC, révisables sans préavis selon les stocks disponibles,nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'endommagement des marchandises occasionné au cours du transport
Délai minimum 48h à compter de la date de réception de votre chèque dans nos locaux.

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

NOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL :..... **VILLE :** .....

Tél. : .....

Date : **Signature :**

Photocopie non admise. Exemplaire personnel

DESIGNATION	Qté	Montant
Frais d'envoi : 130 Frs écrans 80 Frs ordinateurs 45 Frs par accessoire	**TOTAL :**	

Votre avis m'intéresse

GREGORY HALLIDAY

Vous vous souvenez, nous vous avions demandé, à la fin du dossier consacré au piratage, de nous envoyer vos réactions. Notre appel a été entendu, car vous avez été très nombreux à y répondre, vos lettres ont envahi la rédaction, et leur contenu, pas toujours élogieux à notre égard, a été étudié avec attention. Nous vous proposons donc de braquer les projecteurs sur vous, lecteurs et vos avis.

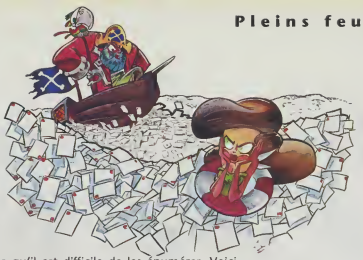
Tout d'abord, il semblerait que le but de notre dossier ait été mal perçu. Certains reprochaient le ton "culpabilisateur" de l'article, mais il fallait bien mettre les points sur les "i" en dénonçant les principaux responsables du fléau, à savoir les utilisateurs (moi comme vous). Il est clair qu'en tant que phénomène de société (NDLR : calmos, et relativisons, il ne s'agit ici, ni de chômage, de drogue et encore moins de sida), on ne peut régler le problème du piratage du jour au lendemain. Ce mal trouvera une solution avec le temps : tout ce que l'on peut faire actuellement est d'en déterminer les causes, les failles, ou encore proposer posément des mesures préventives, mais notre pouvoir s'arrête là ! Par conséquent, voyons un peu comment progresse la discussion, en examinant le résumé de vos écrits qui bien souvent donnent matière à réflexion.

Elevons le débat

Beaucoup se demandent pourquoi l'Amiga est abandonné par les éditeurs de jeux au profit du Pc, et dénigré pour sa soi-disant trop forte concentration de pirates. Bien que sur Pc, les logiciels ne soient pratiquement jamais dotés de systèmes de protection efficaces, facilitant allègrement les copies illégales. Parlons peu mais parlons bien (en terme d'éditeur : parlons peu, mais parlons argent !). Considérons que le marché français se compose d'un million et demi de Pc (dont l'utilisation est fortement axée sur les jeux), contre 400 000 Amiga. Pour aller plus loin, considérons (en exagérant les écarts) que 80% des utilisateurs de Pc utilisent des versions pirates, alors que seuls 50% des Amigaïstes sont irrespectueux des copyrights. Pour chaque jeu proposé par un éditeur, celui-ci dispose donc d'un potentiel de 300 000 unités sur Pc, contre 200 000 sur Amiga. Pour quelle raison croyez-vous que les éditeurs délaissent l'Amiga : ils se déplacent tout simplement vers le marché le plus porteur et le plus lucratif, et c'est bien normal. De plus, je suis tout à fait d'accord avec vous quand vous accusez la commercialisation elle-même des logiciels. Les jeux originaux sont bien souvent livrés dans un packaging ridicule, avec une feuille simple en guise de notice, et sur des disquettes pour le moins douteuses, engendrant bien souvent des erreurs après quelques utilisations. Erreurs qui auront bien du mal à trouver une solution, le service après-vente de la plupart des éditeurs (ou des distributeurs) étant tout bonnement lamentable. Il est vrai que lorsque l'on achète un jeu, on ne veut pas seulement acheter un bout de disquette et une notice griffonnée à la va-vite mais on en veut aussi pour son argent, et c'est bien normal après tout. Vous êtes nombreux, et je suis du lot, à trouver inadmissible que les revendeurs majorent les prix d'une façon aussi importante. Si ces messieurs savaient se montrer raisonnables en acceptant de baisser leurs marges, ils augmenteraient notablement leur chiffre d'affaires, en vendant un plus grand nombre d'unités d'un même produit qu'ils ne l'auraient fait avant (les commerciaux n'ont décidément rien compris aux finesses de l'économie !). Quant à la vente directe (des éditeurs aux consommateurs) que certains d'entre vous préconisent, elle serait bien difficile, les structures nécessaires à de telles dispositions étant beaucoup trop importantes pour que certaines petites sociétés puissent s'en sortir. Avec certaines lettres en revanche, on frôle même l'utopie machiavélique pour tomber dans le délire total. Vous êtes plusieurs à proposer que les éditeurs vendent directement leurs softs aux groupes pirates, afin d'éviter les intermédiaires et s'assurer un minimum de recette ! Là, nous sommes vraiment en plein délire !

C'est z'incroyable !

Les revendeurs, outre leur avidité pécunière, ne proposent même pas les services que l'on serait en droit d'attendre d'eux. Il est bien rare de pouvoir essayer un logiciel dans une boutique, et encore plus difficile d'obtenir la toute dernière version d'un jeu chez son revendeur perdu au fin fond de la Creuse. Alors prenez votre courage à deux mains, et exigez de pouvoir essayer un soft avant de l'acheter, et forcez la main du vendeur pour qu'il vous l'obtienne dans les plus brefs délais, sinon déclarez sans regret que vous pouvez toujours aller voir ailleurs (le client est roi, après tout !). En ce qui concerne les journaux spécialisés, n'oubliez pas deux choses. Premièrement, les jeux que nous testons nous ont été confiés



directement par les éditeurs, avant leur sortie officielle (quel intérêt de présenter un jeu qui est déjà en boutique depuis trois mois ?). Le décalage peut donc être plus ou moins important entre le test et la sortie définitive du jeu. Ensuite, certains nous taxent d'hypocrites en nous soulignant que nous ne payons pas les jeux, mais je leur rétorquerai volontiers que je ne connais pas beaucoup de critiques de cinéma qui achètent des billets pour aller voir un film. Tout cela est logique, il s'agit d'un métier. Comme vous le confirmez, les démos sont un bon moyen de promotion pour un jeu. En pouvant s'y exercer, il est alors possible de se forger sa propre opinion sur ce dernier, et pourquoi pas acheter une valeur sûre. Pour en revenir au prix des jeux, bien que je sois sûr qu'une baisse globale des tarifs ferait remonter les ventes de logiciels, je ne pense pas que cela règlerait le problème du piratage. Il ne faut pas se leurrer, quand bien même les jeux seraient tous à 50 francs, il y aurait toujours des petits malins qui en récupéreraient des versions pirates pour les ajouter à leur collection, simplement pour le plaisir de défier le système ou en mettre plein la vue aux copains.

Que faut-il faire ?

Il y aurait tant de choses à faire contre le piratage qu'il est difficile de les énumérer. Voici cependant quelques points qu'il serait bon d'étudier. Bon nombre de parents sont en effet totalement ignorants de l'illégalité dans laquelle sont plongés leurs "petits génies" d'enfants. Une prise de conscience des uns comme des autres, éviterait déjà que le piratage commence de plus en plus tôt, ce qui serait désespérant. Par la suite, le milieu scolaire ne devrait pas encourager ce genre de pratiques. Bien trop souvent, collégiens comme lycéens peuvent se procurer, avec la bénédiction de leurs professeurs des versions pirates de logiciels commerciaux. Enfin, un minimum de décence devrait obliger les entreprises, et surtout leurs dirigeants, à employer des versions en bonne et due forme des softs qu'ils utilisent. Encore merci pour toutes vos réactions, et à bientôt pour un nouveau débat. ■

Ebouriffant, furieux, sévère, étonnant, dantesque !

Le service minitel des Amiga dreamers !

- Posez toutes vos questions à la rédaction, réponse assurée sous 24 heures !
- Rencontrez des centaines de passionnés de l'Amiga et dialoguez avec eux !
- Echangez vos idées dans chaque domaine d'utilisation de la machine !
- Découvrez le sommaire du prochain numéro ainsi que les dernières informations en avant-première !
- Créez et gérez votre propre club d'utilisateurs !
- Vendez votre matériel ou découvrez l'occase en or !
- Suivez l'agenda des manifestations Amiga !
- Consultez l'annuaire de tous les intervenants Amiga en France !
- Commandez les articles de la boutique !
- Téléchargez les programmes du domaine public testés dans le magazine !

36-15 ADream

Elu meilleur serveur de l'année (par nous)

1,27 francs la minute

Naissance d'une passion

VINCENT ONETO

Si les mots de swapper, coder, roto-zoom... sont des "aliens" pour vous, alors il est urgent de lire l'article qui suit consacré au monde des démos. Enquête sur un univers en pleine effervescence.

Les démos sont apparues il y a une dizaine d'années. Pour être honnête, les premières démos étaient en fait produites par des groupes de crack, en introduction aux jeux qu'ils venaient de déplomber (voir le dossier sur le piratage paru dans le numéro 7 d'Amiga Dream). Ensuite, petit à petit, certains se sont attachés à la qualité de ces petites démos (appelées "intros") et en ont fait une spécialité à part. Ainsi, quelques uns se sont intéressés à la programmation, d'autres au graphisme, et d'autres encore à la musique. Naturellement, le temps a contribué à une meilleure qualité de ces trois composantes principales, pour aboutir à ce que l'on connaît maintenant.

Des démos, pourquoi faire ?

Les démos n'ont a priori aucune utilité. Et alors ? Elles ne forment en fait que des programmes divertissants, qui nous prouvent qu'ils n'y a pas que des personnes "sérieuses" en informatique et que l'on peut aussi rigoler un peu. Les démos sont réalisées par et pour des personnes qui souhaitent s'amuser. Malgré cela, on peut noter bien souvent que les démos exploitent les capacités de l'Amiga plus que ne le font les programmes commerciaux. La compétition que nous nous sommes imposée nous pousse à toujours vouloir faire mieux que les autres, et ceci a sûrement contribuer à ce que la qualité actuelle des démos soit si élevée (pour notre plaisir à tous, d'ailleurs !). Et puis les démos permettent d'être "actif" avec notre ordinateur, sans pour autant devoir faire dix ans d'études pour cela. Il n'y a pas que des démos qui sont produites, mais aussi des music-disks, des slide-shows, des magazines et des packs. Les démos sont aussi une très bonne source pour acquérir des bases en informatique, et pour les plus doués, cela peut même les amener à développer des jeux ou des utilitaires.

Hardwired par Silents/Crionics.

Twist-scroller de Hardwired.

Chacun son job

Coder : cette personne s'occupe bien entendu du code de la démo, ou de la programmation si vous préférez. C'est lui qui est chargé d'afficher les images, de faire jouer les musiques, de contrôler le lecteur de disquettes, d'animer des sprites, de calculer des objets en 3D, de les faire tourner, ou bien encore de déformer une image, calculer des reflets sur un objet, mapper une image sur une surface... et plein d'autres choses encore ! On peut dire que c'est la fonction la plus importante, parce que sans coder il ne peut pas y avoir de démo.

Pour être programmeur, il faut avoir un esprit assez logique, qui corresponde vraiment à ce qu'est l'informatique, et surtout il faut du temps, pour apprendre et pour progresser. Pour aller plus loin, il est aussi nécessaire d'avoir un bon niveau en maths (pour savoir calculer des rotations, des reflets, des

Odyssey par Alcatraz.

ombrages...), mais cela ne veut pas dire que tous les bons programmeurs ont eu un bac c avec la mention "très bien" et qu'ils ont fait ensuite une école d'ingénieur, c'est même rarement le cas. Pour la plupart, ils ont fait des études courtes en info ou en maths, mais surtout ils programment sur Amiga depuis deux ou trois ans (voire plus !). Les logiciels utilisés sont *Asm'One* (programmation en Assembleur, DP), *Amos* (ou *Amos pro*), et quelquefois *Devpac* et *Lattice* C (programmation en C).

Graphiste : naturellement, le graphiste est chargé de réaliser des images pour "illustrer" la démo. Ces images sont soit des écrans entiers, soit des logos avec le nom du groupe ou de la démo. Ils peuvent être amenés aussi à dessiner des sprites, des polices de caractères ou des animations. Avec le coder, il est aussi généralement le principal responsable du "design". Et le design, qu'est-ce que c'est exactement ? En fait, le design ça comprend plusieurs éléments, qui tous vont contribuer à ce que la démo soit agréable et originale. Ce peut être par exemple le choix des couleurs utilisées, la place des graphs dans l'écran, la manière dont les objets arrivent, tournent puis disparaissent, ou bien encore les effets d'enchaînements des différentes parties... Pour être graphiste, il faut se mettre devant son ordinateur, charger *DPaint*, et dessiner, dessiner, dessiner... Si vous faites cela sérieusement et régulièrement, vous ne pouvez que progresser. Ce qui est intéressant, c'est quand un graphiste acquiert un certain "style" qui lui est propre.

Musicien : vous l'aurez deviné, le musicien compose la ou les musiques de la démo. Il y a deux cas possibles : ou la musique est entièrement synchronisée avec les effets de la démo, ou bien elle accompagne juste celle-ci et lui confère une ambiance générale. En ce qui concerne les démos, pratiquement tous les musiciens utilisent le logiciel *Protracker* (différentes versions existent dans le DP). Les sons utilisés (samples) sont digitalisés à partir de synthétiseurs et de CDs, ou bien proviennent d'autres musiques (ce qui revient au même !). De même que pour le graphisme, quiconque peut devenir musicien, avec du temps et de la patience.

Le virus du sida, vu par Kefrens.

Swapper : une fonction assez mal connue et reconnue, mais pourtant toute aussi importante que les trois autres. Le swapper est chargé de diffuser les démos de son groupe et de récupérer toutes les nouvelles démos des autres groupes le plus rapidement possible. Il doit pour cela avoir des relations permanentes avec d'autres swappers partout dans le monde

Desert dream par Kefrens.

(mais principalement en Europe), et assurer avec eux un échange régulier de disquettes, par courrier. Le but est d'avoir un maximum de contacts, et si possible dans le plus de pays différents et avec des membres de "grands" groupes, c'est-à-dire ceux qui sortent régulièrement des productions de bonne qualité. Etre un bon swapper ne demande pas non plus des aptitudes particulières, cela réclame plutôt beaucoup de temps (pour regarder, trier et copier les démos, écrire les lettres) et aussi un peu d'argent (pour les disks et les timbres). C'est une activité qui est prati-

Les mots des démos

***Glenz-vector** : tout ce qui contient le mot "vector" à un rapport à la 3D. Un glenz-vector est un objet 3D d'environ 40 faces, qui sont semi-transparentes et permettent de voir toutes les faces de l'objet à chaque moment.*

***Roto-zoom** : déformation d'une image, qui consiste en un zoom et une rotation combinés.*

***Pack** : regroupement de plusieurs intros sur un seul disk, avec un menu de sélection.*

***3D-mappée** : un objet est en 3D-mappée quand une image est appliquée sur chacune de ses faces.*

quement continuelle, indépendante de l'activité des autres membres du groupe. Alors que ces derniers peuvent s'offrir un petit repos après avoir fini une démo, le swapper, lui, reçoit toujours du courrier et doit y répondre (si possible rapidement). Il règne souvent une très bonne ambiance entre swappers.

Il existe encore quelques autres "activités" sur Amiga, mais celles-ci ne concernent pas forcément la scène des démos directement. Il s'agit des sysops et modem-traders : ces personnes effectuent des échanges de démos, utilitaires, graphs, modules et autres via les lignes téléphoniques grâce à des modems. Cela coûte un peu cher, surtout au niveau de la facture de téléphone ! Notez aussi qu'une même personne peut faire plusieurs choses, et il n'est pas rare de voir qu'un musicien fait aussi quelques graphs, ou qu'un swapper est aussi coder.

Et en France ?

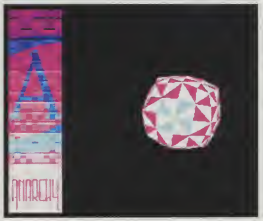
Et bien en France, c'est un peu comme dans la plupart des pays en Europe, c'est-à-dire qu'il y a quelques groupes très connus (Complex, Sanity, Melon dezign..), d'autres qui sont surtout connus en France (Dreamdealers, Saturne, Ngc, Nova...), et il y a une multitude d'autres petits groupes, dont le nombre total est difficilement évaluable. Nos atouts : de très bons graphistes (Ra, Hof, Mack, Walt, Alex...) et musiciens (Audiomonster, Moby, Clawz, Monty, Reflex...). Nous avons aussi quelques bons coders (Gengis, Nam, Oxbab, Genst...), mais c'est en général la fonction la plus demandée et recherchée par les groupes.

Les démos-parties

Ça bouge avec Spaceballs !

Elles sont surtout l'occasion de se retrouver entre passionnés, et de se mesurer les uns aux autres par des compétitions, et peut-être aussi de voyager un peu si cette démo-party est à l'étranger. Ce sont des points de rendez-vous intéressants pour que les swappers qui ne se connaissaient que par lettres interposées se rencontrent, pour que les graphistes, musiciens ou coders discutent et échanges des idées avec ceux qui ont la même activité qu'eux (pour en savoir plus sur le déroulement d'une démo-party, lisez l'article sur la Saturne party II paru dans le numéro précédent). Les

Animation vidéo par Virtual dreams.



3D-Démo II par Anarchy.

démos-parties les plus importantes sont : la Gathering (vers Pâques, en Norvège), la Assembly (en été, en Finlande), la Somewhere in Holland (en été, en Hollande), The Party (fin décembre, au Danemark) et la Saturne party (époque variable, en France). ■

Les Prix
Le Service
La Valeur
La Qualité

CUDA INFORMATIQUE

Vente uniquement par correspondance

CUDA Informatique S.A.R.L. - 9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone: (1) 42.46.47.60 Téléfax: (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Nouveau Catalogue sur demande

NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !

Disque Dur pour A2000 **1990.— Fttc**
105 Mo SCSI + Contrôleur SCSI
Disque Dur INTERNE pour A500 **2190.— Fttc**
60 Mo IDE + Contrôleur
Interface Deluxe Midi IV professionnel **350.— Fttc**

!!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEW

Super Promo du Mois

Imprimante "COMMODORE" MPS 1270 **1890.— Fttc**
JET D'ENCRE

MEMOIRES

Amiga 500		
CI512H	512K + Horloge	289.— Fttc
CI520	2 Mo + Horloge*Option 1 Mo Chip*	990.— Fttc
MegaChip2	2 Mo CHIP + Super Fat Agnus	1790.— Fttc
Amiga 600		
CI605H	1 Mo + Horloge	490.— Fttc
Amiga 1200		
CI1208	2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1590.— Fttc
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1890.— Fttc
DKB1202	2 Mo (2 supports mémoires SIMM)	1790.— Fttc
	4 Mo (2 supports mémoires SIMM)	2190.— Fttc

LECTEURS

Double Densité		
CI880	Externe tous Amiga	490.— Fttc
CI881	Interne A500/600/1200	460.— Fttc
CI882	Interne A2000/4000	460.— Fttc
Haute Densité	1.76 Mo par disquette, Nécessite WB2.04	
CI176	Externe tous Amiga	1190.— Fttc
CI1761	Interne tous Amiga,	990.— Fttc

SCANNERS

PowerScan 4	Scanner à main 256 niv. de gris	1490.— Fttc
Epson GT 6500	Scanner A4, 600 DPI, Couleur	7790.— Fttc

CO-PROCESSEURS & OSCILLO's

68882 20 Mhz (PGA ou PLCC)	590.— Fttc
68882 33 Mhz (PGA ou PLCC)	790.— Fttc
68882 40 Mhz (PGA ou PLCC)	1090.— Fttc

CARTES ACCELERATRICES

Amiga 500 et Amiga 2000		
Supra Turbo 28	4 Fois plus rapide	1290.— Fttc
M-Tec 520/1	68020 + 1 Mo + Support Co-pro	1990.— Fttc
M-Tec 520/4	68020 + 4 Mo + Support Co-pro	2990.— Fttc
M-Tec 530/1	68030 + 1 Mo + Support Co-pro	2990.— Fttc
M-Tec 530/4	68030 + 4 Mo + Support Co-pro	3990.— Fttc
Amiga 600		
M-Tec	68020 ou 68030 + Support Co-Pro	Tél
Amiga 1200		
M-Tec 1230/28	68030 28 Mhz + Horloge + Support Co-Pro + MMU + Option SCSI II + Extensible jusqu'à 8 Mo	1990.— Fttc

DISQUES DURS (Tél pour divers Capacités)

Amiga 600 & A1200 inclus manuuel et câbles	
60 Mo Interne	1290.— Fttc
80 Mo Interne	1590.— Fttc
120 Mo Interne	1990.— Fttc
Amiga 500	
Contrôleur Externe Seul + Rom Switcher + Support Mémoire	1130.— Fttc
Contrôleur Interne Seul	990.— Fttc
Amiga 2000	
Contrôleur Seul SCSI	599.— Fttc
Contrôleur TRIFECTA seul SCSI II / IDE + Support Mémoire	1390.— Fttc

ACCESSOIRES & DIVERS

ROM Switcher A500	279.— Fttc
ROM Switcher A600	329.— Fttc
ROM Switcher A1200 (3.0/1.3 livré avec ROM)	650.— Fttc
Video Backup (Version Peritel)	549.— Fttc
Souris Mécanique (Haute Qualité)	170.— Fttc
Disk Expander (Doublé la capacité de votre Disque Dur)	349.— Fttc
Souris Optique avec tapis	399.— Fttc

Produits Adept Development

Personal Paint & Painter 3D ***Promo*** **590.-- Fttc**
Logiciel de dessin AGA + Logiciel 3D
Home Music Kit V.F. ***Promo*** **349.-- Fttc**
Digitaliseur Audio Professionel + Softs
Fun Color ***Super Promo*** **349.-- Fttc**
Afficher 16 Mio de Couleur Sur tous Amiga
The Sound Shop ***NEW Dispo en juin*** **590.-- Fttc**
Deluxe Midi IV ***NEW*** **235.-- Fttc**

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette Publicité, Contactez-nous !

Bon de Commande

Nom _____ Tel _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

No Article / Description	Montant TTC
+ Frais de Transport	
Total	

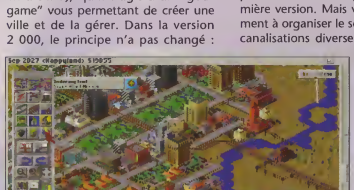
Signature : _____

Simcity 2000

MAXIS

Après sa sortie sur Pc et Mac, *Simcity 2000* arrive enfin sur Amiga AGA et Pc-CD Rom. Rappelons pour ceux qui ne connaissent pas la première mouture (mais y en a-t-il ?), qu'il s'agit d'un "god-game" vous permettant de créer une ville et de la gérer. Dans la version 2 000, le principe n'a pas changé : vous démarrez avec un terrain vierge et vous devez y installer pavillons, centres commerciaux, centrales, usines, routes, centres sportifs, écoles, églises... le nombre de bâtiments disponibles est très supérieur à la première version. Mais vous aurez également à organiser le sous-sol : métro et canalisations diverses. Une fois votre ville lancée, il convient de gérer la vie de vos sujets : définition des taxes, vote de lois, mesures anti-pollution et anti-délinquance... Sans compter les multiples catastrophes naturelles qu'il convient de surmonter : tremblements de terre, ouragans, incendies et même invasion d'aliens. L'ergonomie du logiciel a été améliorée, de même que la visualisation de la ville qui apparaît désormais en 3D isométrique. Plus agréable à l'oeil, mais également plus réaliste : en zoomant sur certains quartier vous pourrez voir la circulation ou les manifestations de vos citoyens mécontents. A noter également l'option "presse" qui vous permettra de consulter les quotidiens de la ville, histoire de connaître l'image que vos administrés ont de vous. Bref, *Simcity 2 000* est toujours aussi prenant et vous permettra même d'importer des villes créées avec le premier *Simcity*. Une sortie à ne manquer sous aucun prétexte.

• ***Amiga AGA, Moc, CD-Rom Pc (octobre)***

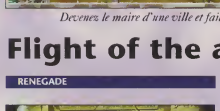


Devenez le maire d'une ville et faites-la prospérer.

De l'énergie à revendre !

Flight of the amazon queen

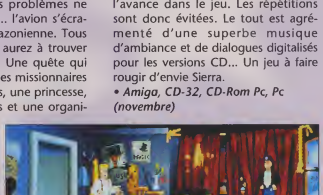
RENEGADE



Une aventure au coeur de l'Amazonie.

Début des années 50. Vous êtes Joe King, pilote, engagé par la star Faye Rusell, pour la conduire en avion dans la jungle amazonienne sur les lieux du tournage de son prochain film *Jungle passion*. Arrivé à l'hôtel de Rio pour prendre Faye, vous êtes enfermé dans votre chambre par Anderson, un individu peu scrupuleux, désireux de prendre votre place auprès de Faye. Votre première mission dans ce jeu d'aventure hors pair sera donc de vous évader de la chambre d'hôtel. Mais en rattrapant Faye pour finalement la conduire sur son tournage, les problèmes ne font que commencer... l'avion s'écrase en pleine forêt amazonienne. Tous deux indemnes, vous aurez à trouver rapidement de l'aide. Une quête qui vous fera rencontrer des missionnaires curieux, des amazones, une princesse, une tribu de Pygmées et une organisation secrète souhaitant devenir maître du monde en transformant les amazones en dino-femmes (sic). Mais, Faye est faite prisonnière... Inspiré des sénarii tordus des films d'aventure des années 40, *Flight of the amazon queen* est un jeu plein d'humour et de clins d'oeil cinématographiques. Entièrement géré à la souris par le biais d'icônes, le jeu comprend une centaine de lieux à visiter ainsi que 40 personnages. La conversation avec les personnages est réellement amusante et change avec l'avance dans le jeu. Les répétitions sont donc évitées. Le tout est agrémenté d'une superbe musique d'ambiance et de dialogues digitalisés pour les versions CD... Un jeu à faire rougir d'envie Sierra.

• ***Amiga, CD-32, CD-Rom Pc, Pc (novembre)***

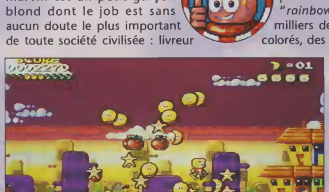


Les décors sont vraiment magnifiques.

Marvin's marvellous adventure

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

Suprême éditeur de flippers, 21st Century se lance sur le créneau des jeux de plates-formes avec un héros destiné à détrôner Mario : Marvin. Marvin est un petit garçon blond dont le job est sans aucun doute le plus important de toute société civilisée : livreur de pizzas. Dans son aventure merveilleuse, Marvin doit se frayer un chemin parmi les 90 niveaux de 10 mondes différents pour livrer une pizza géante aux poivrons et au fromage. Le jeu est un plates-formes d'influence "*rainbow islands*", avec des milliers de petits personnages colorés, des niveaux bonus et des énigmes à résoudre. Très jouable, le personnage peut courir, assommer ses adversaires en leur sautant dessus ou encore attraper tomates, jambons, ananas, anchois... Les premières lignes de code de *Marvin* ont été tapées en 1990 par Florian Saucer, étudiant allemand en informatique. Il y a quelques mois, intégré à l'équipe "Infernal Byte" (*Nebulus II, Master blazer...*), Florian a repris le développement du jeu en version exclusivement AGA. "*Nous voulons une musique et des graphismes cools pour nous concentrer sur la jouabilité*". Une excellente devise qui nous permet d'attendre un *Marvin's marvellous adventure* sans défaut : 256 couleurs, 6 niveaux de scrollings, musique CD... Incontournable pour les spécialistes !



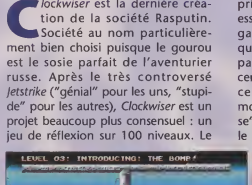
Marvin a un job d'été, glander devant son micro toute la journée !

• ***CD-32 (novembre)***

Clockwiser

RASPUTIN/KOMPART

Clockwiser est la dernière création de la société Rasputin. Société au nom particulièrement bien choisi puisque le gourou est le sosie parfait de l'aventurier russe. Après le très controversé *Jetstrike* ("génial" pour les uns, "stupide" pour les autres), *Clockwiser* est un projet beaucoup plus consensuel : un jeu de réflexion sur 100 niveaux. Le principe est, a priori, très simple : essayer de reconstituer, sur la partie gauche de l'écran, la même figure que sur la partie droite. L'écran est parsemé de cubes, de briques, de cercles... que l'on peut bouger. Pour cela, il faut définir un chemin de mouvement et appuyer sur "clockwise" pour faire bouger les objets dans le sens des aiguilles d'une montre ou "anti clock wise" pour les déplacer à l'inverse. La tâche se corse lorsque des objets au comportement surprenant se mêlent au tableau : certains sont soumis à la gravité, d'autres explosent lorsqu'ils rentrent en contact, d'autres se multiplient... Bref, *Clockwise* est un jeu simple mais addictif qui promet, dans la plus pure lignée des *Statix* et autre *Klax*, des heures de réflexion.



Dring fait le réveil quand boum fait la bombe !

• ***Amiga, CD-32, CD-Rom, Pc (juillet)***

Battle isle II

BLUE BYTE

Encore plus fort que la première version !

Après deux années de développement, Blue byte nous offre enfin *Battle isle II*. Skynet Titan est de retour. Ses robots ne sont qu'à quelques années lumière de votre monde et vous représentez le dernier espoir de la population... Plus complexe, plus détaillé, *Battle isle II* repousse les limites du jeu de stratégie. Jusqu'à 7 joueurs peuvent prendre part au combat. Plus de 50 nouvelles unités de combats ont été créées (sur les 400 désormais disponibles). Sous des conditions météorologiques variées, des bâtiments, des routes, des voies ferrées et des canaux peuvent être ajoutés sur les cartes. Les phases du jeu sont agrémentées de séquences animées et de graphismes en ray-tracing, la vitesse de raisonnement de la machine a été améliorée... Des modifications de taille puisque la version Amiga demandera deux mégaoctets de RAM ainsi qu'un disque dur. *Battle isle II* risque à nouveau de s'imposer comme la référence en matière de wargame.

• ***Amiga (septembre), CD-Rom, Pc (juin)***

Detroit

IMPRESSIONS

Detroit est une simulation comme seul Impressions sait les faire. De 1908 à 2008, vous aurez à diriger votre société automobile et prendre les décisions majeures en matière de recherche, de production, de marketing et d'investissements. Le jeu commence par le choix d'une région du monde pour bâtir votre empire. Le moment est important car il faut d'ores et déjà songer à votre expansion et réserver de l'espace pour l'ouverture éventuelle de nouveaux bâtiments. L'étape suivante consiste à mettre au point des prototypes de véhicules, qu'il s'agisse de voitures de sport, de cabriolets de luxe, de camions ou même de wagons. Pour cela, vous pourrez utiliser les technologies de pointe qui émergent avec le temps : du moteur diesel à la climatisation ! Votre objectif est bien entendu de bâtir un véritable empire automobile et de faire fortune. Néanmoins, vous devrez faire face aux grèves inévitables, aux guerres, aux nouvelles lois ainsi qu'à la concurrence acharnée de 1, 2 ou 3 adversaires (humains ou gérés par l'ordinateur). Très simple d'utilisation et entièrement en français, *Detroit* promet d'être à la hauteur de nos attentes.

• ***Amiga, Pc (septembre)***

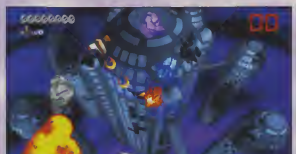
A l'assaut du monde sidérurgique !

Superstardust

TEAM 17

La deuxième mouture de *Stardust* change d'éditeur et rejoint Team 17. Une chance pour l'équipe de programmation (Bloodhouse) quand on connaît le brillo avec lequel Team 17 manage les projets Amiga. *Superstardust* reprend le principe de la première version : des astéroïdes, des astéroïdes et encore des astéroïdes. Les améliorations graphiques sont nombreuses : 256 couleurs, plus de vaisseaux et d'objets en ray-tracing, des décors très fins et une séquence tunnel encore plus époustouflante que l'originale (à faire blêmir les programmeurs de *Microcosm*). Les astéroïdes en trois dimensions tournent sur elles-même et montrent chacune de leurs aspérités argentées... superbe. "*Nous avons consacré énormément de temps et d'énergie à faire de Stardust un titre comme il n'en existe pas encore sur Amiga 1200*" explique Petteri Putkonen de Bloodhouse. Mais croire que seul l'aspect graphique a été travaillé est une erreur grossière. Bloodhouse a réécrit ses propres routines son ! La musique d'intro coule sur 12 canaux (alors que l'Amiga n'en compte que 4) et, pendant le jeux, 4 canaux servent aux effets sonores et 4 autres à la musique. Bref, *Superstardust* promet d'être un titre exceptionnel qui se joue, d'après Petteri, "*lumières éteintes et volume au maximum*".

• ***Amiga 1200, CD-32 (septembre)***



Il est super tard, Dust !

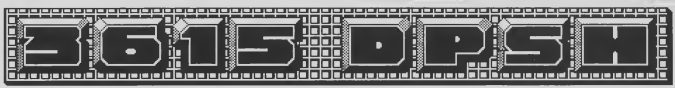
Skeleton krew

CORE DESIGN

La Dead (Deadly enforcement aggresive destruction Inc.), possédée par le maléfique Moribund Kadaver, vient d'envahir la centrale cryogénique de la banlieue de Monstro city. Encore un job pour la Skeleton krew, la célèbre équipe de bio-mercenaires de la Mad (Military ascertainment department). Composée de robots ultra-violents, la Skeleton krew devra éliminer les armées de Kadaver avant que celles-ci ne dominent le système solaire. A la base, *Skeleton krew* est un shoot'em up en 3D isométrique en 64 couleurs avec scrolling multidirectionnel. Jouable à deux simultanément, le jeu dispose de 5 niveaux, chacun partagé en 3 sous-niveaux. Très impressionnant graphiquement (les sprites sont énormes), *Skeleton krew* est d'abord né des croquis de James Ryman chez Core, qui a imaginé un monde hyper violent peuplé de robots névrotiques. Le principe de l'action n'est venu qu'après. Celle-ci réserve bien des surprises à l'utilisateur blasé : il faudra courir, utiliser un turbo-vélo, conduire un jet-ski, manier un sous-marin... sans compter les 7 boss de fin de niveau et les mondes cachés. "*Nous voulions que le jeu ait l'air d'une borne d'arcade*" indique le programmeur, Jason Gosling, dont le dernier job était sur *Blastor*. Un défi réussi compte tenu du jeu en plein écran, de la jouabilité (la routine de maniement des personnages a été réécrite 4 fois) et de la bande son rock surprenante.

• ***Amiga 1200, CD-32, Megadrive (septembre)***

Un monde de mutants cybernétiques.



Domaine Public Software Hardware

Hermès : le protocole Amiga : simple, rapide, puissant

Pas de blabla mais des mégas !

- Plus de 100 Mo de dernières nouveautés importées directement du Canada et des USA.
- Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga (jeux, images, utilitaires, démos, fichiers musicaux).
- Quel que soit votre Amiga, vous trouverez sur DPSH les réponses à vos problèmes.
- Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'intégration.

3615 DPSH la meilleure façon de télécharger sur Amiga !

Commandez pour 35 francs le protocole Hermes et ses utilitaires sur le 3615 DPSH

Gagnez des accès mensuels en 3614 sur le 3615 DPSH.

TURTLE BAY DIRECT

L'ETANG SIMON -03320 LE VEURDRE -TEL: 70 66 44 25 FAX: 70 66 42 20

DISQUES DURS

Interne A1200

170 Mo	1790
210 MO	1990
410 Mo	2500

Complet avec Nappe+ Alim

Externe A1200

170 Mo	1950
210 Mo	2140
420 MO	2650

Disques durs SCSI

40 Mo	690
120 Mo	990

Autres capacités nous

PROMOTION

Moniteur Microvitec	**2990**
Boitier scsi externe	**500**
Boitier externe HD pour A600et A1200	**450**

EXTENSIONS MEMOIRES

A500

512 KO SANS HORLOGE 200
512 KO AVEC HORLOGE 250

A500 +

1 MO 300

A600

1 MO SANS HORLOGE 380
(Toutes nos extensions sont etendues avec des barettes simm 256 KO)

A1200

0 KO+HORLOGE+EMP COPRO 550

SIMMS EN 32 BITS

2 MO	590
4 MO	950
8 MO	1990
16 MO	3500

EN 8 BITS

256 KO 70 1 MO 250

Lecteurs

Externe 880 ko 400
Interne A500 450
Interne A2000 300

ACCESSOIRES

JOYSTICK 30
XCOPY 3,0 199
SOLO 199
SCANNER 64 TONS GRIS 690
HORLOGE A1200 190
ALIMENTATION 350

LOGICIELS

DEVPAC 3 600
MEGALOSOUND 350
CLARITY 16 1390
VIDEOMASTER 650
VIDEO AGA 750
VIDEO AGA/:RGB 1250
COLOURMASTER 650

Les commandes par correspondance doivent etre libellées sur papier libre . Frais de port PTT ou sernam , contactez nous pour en savoir plus. Les prix peuvent être modifiés sans préavis. tous nos prix sont TTC

Jeux du mois

King's quest

SIERRA

Voici une vérité qui va bousculer toutes les idées reçues que l'on pouvait avoir sur le devenir de l'Amiga ; Sierra n'a pas abandonné notre chère machine. Pour preuve, l'éditeur américain nous propose à présent le dernier volet de l'une de leur saga : le formidable *King's quest VI*. Les anciens se souviennent sans doute des premiers numéros de la série, qui ouvrirent une voie dans laquelle bien d'autres se sont engouffrés depuis. A l'époque, le seul moyen de communiquer avec le programme était une interface textuelle rébarbative et résolument anglophile, mais les utilisateurs laissaient ces éléments de côté pour profiter à fond du scénario et de la profondeur de jeu exceptionnelle du soft. Les produits Sierra ont depuis bien changé, tant au niveau de l'interface que des graphismes. *King's quest VI* en est la preuve formelle.

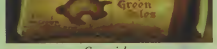
Il aura fallu attendre longtemps pour cette conversion, la version Pc étant sortie il y a maintenant plus d'un an. Mais maintenant, c'est chose faite, et l'on ne regrette pas d'avoir patienté si longtemps. On trépigne d'impatience avant que les premières images n'apparaissent, en effet l'intro est plutôt banale (elle résume le scénario et la situation actuelle). Surprise, les graphismes sont bien meilleurs qu'on ne le supposait, les 32 couleurs utilisées mettant en valeur un simple 500. La plage sur laquelle le personnage se retrouve au début sera notre première aire d'essai pour la prise en main du logiciel. Un clic sur le bouton droit de la souris et l'on sélectionne une action, un autre sur le gauche et on l'exécute. Tout cela est si pratique que l'on se demande pourquoi ces fonctions peuvent aussi être activées à partir du menu qui n'apparaît dans la partie supérieure de l'écran que lorsque le pointeur vient s'y attarder. Mais ce menu recèle fort heureusement des gadgets inédits et des indications supplémentaires. Comme pour ses prédécesseurs, *King quest VI* utilise un système de score pour pimenter l'aventure. Chacune de vos découvertes augmentera ce capital,

La réalisation est impeccable, tant du point de vue des graphismes que de l'animation.

King's quest VI vous fera replonger dans

vous indiquant votre progression en temps réel. Bien évidemment, tous les objets que vous aurez pu récupérer grâce à votre sens de l'observation et de la logique viendront s'entasser dans votre besace, immédiatement disponibles en temps utile. Le personnage peut activer (utiliser ou ramasser

Afin de ne pas passer à côté d'un élément essentiel, il faudra bien examiner les décors.



Green isles.

selon la situation), observer, dialoguer ou se déplacer. A vous de trouver l'enchaînement judicieux permettant d'évoluer à l'intérieur du jeu. La moindre de vos actions influe sur vos découvertes futures. Si vous ne questionnez pas un individu à propos de tel ou tel objet, ce dernier ne pourra vous être accessible par la suite. De

un univers d'énigmes passionnantes !

même, si vous ne prenez pas le temps d'observer un instrument en détail, il se peut qu'un individu ne prenne même pas la peine de vous répondre, vous jugeant trop ignare pour être intéressant. Vous devrez donc être vigilant, le moindre élément graphique pouvant détenir des informations capitales. Ne pouvant connaître tous les objets importants que renferme le décor (comme c'est le cas dans la plupart des jeux d'aventure de type Lucas), il faudra inspecter avec intelligence l'environnment pour ne pas passer à côté de l'essentiel. Ce type d'action, peut-être plus rébarbatif, permet cependant de laisser place à l'ingéniosité plutôt qu'au systématisme. Le déplacement du héros a lui aussi été amélioré. Quand on se souvient de la lenteur des personnages dans les *Police*, *Space* ou autres *King's quest*, on prie pour qu'il n'en soit rien. Et c'est effectivement le cas : le déplacement est même plus rapide que sur la version Pc. On peut enfin jouer sans attendre que le personnage daigne

Vous débuterez sur une plage, où certaines découvertes sont à faire.

déplacer sa pesante carcasse. L'animation du personnage n'est pas extraordinaire, mais toutes les anims extérieures implémentées au décor égayent le jeu de manière honorable. Les dialogues permettent de voir, dans une petite fenêtre néanmoins, un gros plan du personnage qui parle, accompagné du texte qu'il est en train de déblatérer. Notez que le test du jeu a été réalisé sur une version en anglais, mais à l'heure où vous lirez ces lignes, le jeu sera disponible en français. Faites bien attention aux dialogues, car ce sont vraiment des éléments clés du jeu. Au début du jeu, vous commencerez à comprendre leur utilité, mais lorsque vous aurez quitté la première île, ceux-ci prendront alors toute leur dimension. Petit conseil, ne vous laissez pas toujours tenter par les invitations, ou du moins faites-le en pesant bien les risques, afin de ne pas l'apprendre à

Faites preuve de discernement !

vos dépens dès le début du jeu.
Je ne voudrais pas vous dévoiler les petites astuces de ce formidable jeu, et c'est pourquoi je passerai sous silence les nombreuses énigmes qu'il faudra résoudre, vous laissant le soin de tout découvrir par vous-même. Tout ce que je peux dire, c'est que la réalisation est impeccable, tant du point de vue des graphismes que de l'animation. L'ambiance sonore est agréable et s'harmonise délicieusement au décor, rendant le jeu bien moins monotone. Les énigmes sont intéressantes, et le mode de recherche suffisamment réaliste pour nous plonger au coeur de l'histoire. Aucun reproche majeur pour cette version 500, mais c'est en trépignant d'impatience que j'attends la version 256 couleurs pour Amiga 1200 qui devrait arriver très prochainement et procurer aux joueurs dotés de machines AGA un plaisir de jeu encore plus intense.
G.H.

Tous les AMIGA

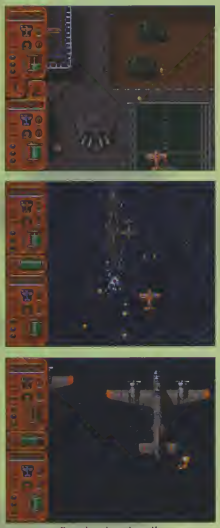
Jeu d'aventure

GRAPHISME	15
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : français à l'écran
Nombre de disks : 10
Disponible sur : Pc

91%

Jeux du mois



Banshee dans la colle.

Bansh

CORE DESIGN

Il y a de cela quelques années, arrivait dans les salles d'arcade l'inoubliable *1942*. Le jeu, qui mettait en scène un coucou de la Seconde guerre mondiale, et inaugurait avec brio l'ère du shoot'em up. Aujourd'hui encore, les nostalgiques songent avec bonheur aux frissons sur *1942*. Soren Hannibal et Jacob Andersen font partie de ces nostalgiques. Ces deux étudiants danois ont un jour décidé de redonner au shoot'em up ses lettres de noblesse : *"nous étions tous les deux des fans de shoot'em up, mais il en existait peu de réellement bons sur Amiga et en particulier sur Amiga 1200. Nous avons commencé à programmer quelque chose de très simple que nous avons envoyé à différents éditeurs. Nous avions auparavant étudié les jeux comme Raiden II, Project X ou Swiv ainsi que quelques shoot'em up sur console pour voir ce qui était bien et ce qui pouvait être amélioré"*. Le jeu est remarqué par Core design qui donne son feu vert à un développement d'envergure...

Jamais autant de sprites aussi grands ont cohabité sur un même écran à cette vitesse.

Banshee vous catapulte aux commandes d'un avion de guerre en l'an 1999 dans un monde hostile... Hostile depuis l'arrivée de Blardax Maldrear (cherchez l'anagramme), empereur alien belliqueux souhaitant faire de votre monde la centième des provinces de la planète Veenix. Votre mission est de parcourir les quatre niveaux géants du jeu (l'océan, la cité, les plaines arctiques et la planète Veenix) pour détruire le quartier général de l'empereur.

Dans son déroulement, le jeu n'est rien d'autre qu'un shoot'em up classique sur un scrolling vertical. Les ennemis arrivent par vague et demandent, en fonction de leur résistance et de votre puissance de feu, une attaque plus ou moins longue. Lorsqu'une vague est décimée, un bonus apparaît. En tirant sur celui-ci, son type change. Cela peut aller du score bonus, à la bombe atomique en passant par le crédit de bouclier, de vies ou d'armes. La diversité des ennemis est surprenante : avions, hélicoptères, fusées à tête chercheuses, tanks, navires... sans compter les soldats, minuscules et gesticulants, qui tirent dans les pales

Les canons de Banshee tirent sec, archi sec.

DREAM TOP

nee

Banshee-raque un Bansheeche-kebab (elle est bonne celle-là !).

de votre appareil. Leur apparition constitue souvent une grande attraction : lorsqu'ils sont touchés, certains s'évaporent dans une flaque de sang, d'autres se transforment en squelette ou s'enflamment... Une variété qui concerne également les décors et les conditions météorologiques. Le jeu

Banshee-polatas !

fonctionne en 64 couleurs et laisse en effet deux bitplanes pour les effets spéciaux comme la brume, la pluie, la neige et, plus tard dans le jeu, les attaques laser.
Malgré cela, la rapidité du jeu est exceptionnelle. "*Nous avons passé énormément de temps à accélérer le tout et à optimiser. J'aime penser que nous poussons le 1200 au bout de ses limites*" indique Soren. Le mot est juste. Jamais autant de sprites aussi grands ont cohabité sur un même écran à cette vitesse ! Il en résulte évidemment une jouabilité hors pair qui devrait finir par convaincre ceux qui ne l'étaient pas encore. Pour ne rien gâcher, *Banshee* peut être joué à deux simultanément. Dans ce cas, deux options originales offrent la possibilité de pimenter l'action. L'une autorise les deux joueurs à "sortir" de la partie visible de la surface de jeu, l'autre permet de partager la récolte des bonus entre les deux partenaires...
Bref, *Banshee* est du grand art dans un domaine que l'on croyait épuisé... Pourrons-nous attendre la version CD-32 qui est annoncée avec des séquences intermédiaires en FMV ?
W.S.

Banshee wa-wa !

Banshee-li con carne.

AMIGA 1200

Shoot'em up

GRAPHISME	18
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	17
SON	14
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	16
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais à l'écran
Nombre de disks : 3
Disponible sur : CD-32

92%

Jeux du mois

DREAM TOP

IMPOSSIBLE MISSION 2025

MICROPROSE

L'ensemble en fait un jeu d'action haletant, avec une touche de réflexion parfaitement dosée.

L'actualité n'arrête pas de nous démontrer que nous sommes à l'heure des conversions. Généralement, c'est plutôt du monde de l'arcade ou encore du Pc que nous viennent ces portages. Il fallait bien une exception pour confirmer la règle, et c'est Microprose qui nous propose aujourd'hui la version d'un soft tout droit sorti du Commodore 64 ! En fait, j'exagère un peu. Seule l'idée de base a effectivement été reprise, à partir d'un jeu que seuls les vieux de la vieille ont pu connaître et admirer sur leur micro 8-bits : *Impossible mission*. Bien que le logiciel ait été entièrement remanié pour coller au goût du jour, on y reconnaît néanmoins la marque de fabrique qui immortalisa son grand frère. A ce propos, il faut préciser que les programmeurs ont eu l'excellente idée d'inclure le jeu original au logiciel ! Vous pourrez donc vous défouler sur la version huit couleurs d'*Impossible mission* que nombre d'entre vous n'ont peut-être pas connue (c'est le moyen idéal, tant pour faire un clin d'oeil à son aîné, que pour prouver combien l'informatique a pu évoluer en une dizaine d'années). Mais tournons la page de l'histoire du jeu vidéo, et intéressons-nous au présent. Un menu assez sobre vous permet de choisir la difficulté du jeu, ainsi que la musique qui l'accompagnera (parmi les treize disponibles). Il est même possible d'écouter les différents bruitages qui viendront se greffer à l'action. S'ensuit un écran de sélection pour le personnage (homme, femme ou encore robot), chacun doté de ses propres caractéristiques. Un dernier petit écran pour indiquer le but de la mission et ses particularités (énoncés par une voix digitalisée sur la version 1200), et c'est parti !

Pour cette mission, choisis ton personnage parmi ceux là !

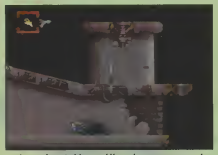
En cadeau, la première version du jeu.

Dès le premier contact avec le joystick, les simples mouvements du personnage suffisent à rappeler les origines du jeu. En effet, la seule solution pour éviter les robots qui le traque est de leur sauter par-dessus en exécutant un saut périlleux spectaculaire (et un peu trop irréaliste à mon goût). Ce même saut lui servira aussi à atteindre des zones un peu trop éloignées. Son but est toujours le même : découvrir au coeur du tableau les nombreuses pièces d'un circuit électronique permettant l'accès vers le prochain niveau. Dans un premier temps, il faudra donc fouiller minutieusement les alentours. Chaque objet du décor pouvant renfermer l'un de ces circuits ou encore un objet utile, il ne faut pas lésiner sur le temps, et opérer consciencieusement, en évitant toutefois que le compte à rebours que comporte chaque tableau n'arrive à son terme. De plus, selon la taille du meuble ou du véhicule inspecté, la fouille ne sera pas de la même durée, ce laps de temps vous rendant plutôt vulnérable. A cet effet, un objet s'avèrera fort utile : symbolisé par une loupe, il vous permettra d'accélérer chaque recherche, vous économisant bien des tracas. En fait, une foule d'objets fort utiles (et parfois carrément indispensables) pourront être

Une mission pas si impossible q

Jeux du mois

récoltés au fur et à mesure de votre progression. Seuls trois de ces objets récoltés seront accessibles à tout moment, les autres s'empilant dans votre sac. Des revolvers (à 1 seul coup malheureusement !), des grenades, des déguisements (pour tromper la



Attention à bien utiliser les ascenseurs !

surveillance des robots), des jetpacks ou bien des appareils à même d'intialiser les ascenseurs. Justement, parlons-en de ces ascenseurs. D'apparence parfaitement anodine, ils peuvent se changer en de véritables ennemis selon la situation. En effet, imaginez que vous empruntiez un ascenseur pour monter d'un étage, et que vous tombiez un peu plus tard. Il vous sera alors impossible de remonter, l'ascenseur se trouvant encore à l'étage supérieur ! Il vaut donc mieux être vigilant, avant de se trouver dans une situation inextricable.

Un autre élément, et non des moindres, qui régit chaque tableau, est le complexe réseau informatique qui s'y trouve. De nombreux ordinateurs bordent le parcours, chacun ayant une utilisation qui lui est propre. Certains vous permettront de gérer votre inventaire (le surplus d'objets qui s'est accumulé dans votre sac et auquel vous ne pouvez pas accéder directement), d'assembler les différentes pièces du puzzle que vous devrez résoudre sous la forme d'un taquin, de déterminer où se trouvent les autres terminaux et quelles sont leurs fonctions, ou encore vous permettre de récupérer des indices ou des objets après de petits jeux informatisés. Ces derniers ordinateurs vous proposent deux types de jeux différents : l'un est un shoot'em up, et l'autre est de type *Simon* (une suite d'actions qu'il faudra reproduire). Si vous arrivez à terminer ces petits jeux (très courts) qui s'y trouvent, alors vous gagnerez au choix un indice ou un objet. Chaque élément du soft n'est pas révolutionnaire, mais l'ensemble en fait un jeu d'action haletant, avec une touche de réflexion parfaitement dosée. On inspecte avec rigueur les moindres recoins de l'écran (ce qui n'est pas toujours chose facile, les robots vous dérangeant à tout bout de champ), on récupère les pièces du circuit électronique et les quelques objets intéressants, on utilise les ordinateurs pour se repérer et collecter des indices, on se casse la tête pour résoudre le taquin final et pour rejoindre l'ascenseur de sortie, et tout cela dans le temps qui nous est imparti. Croyez-moi, avec quelques tableaux, ce n'est plus de tout repos, et aux réflexes acérés du joueur, doit s'ajouter la logique d'actions réfléchies, pour ne pas gaspiller de précieuses secondes.

En vous connectant aux divers terminaux placés sur votre chemin, vous accéderez à d'autres jeux dans le jeu (pulz, invaders...).

La réalisation n'équivaut cependant pas à la profondeur du jeu. Le décor n'est pas très fouillé et les divers éléments semblent y avoir été plaqués. L'animation est sommaire et le scrolling un peu saccadé. En revanche, la musique est de bonne facture, réalisée par le pro qui nous avait déjà concocté celles de *ProjectX* ou d'*Alien breed* (entre autres). La jouabilité est correcte, malgré la difficulté certaine pour utiliser un objet en plein coeur de l'action. Et pourtant, et c'est bien ce qui est étonnant, on prend plaisir à jouer à *Impossible mission 2025*, aussi bien par sa diversité que par l'esprit même du jeu, que l'on ne peut comparer qu'avec l'illustre *Flashback*. Un soft qui ne nous laisse de toute façon pas sur notre faim, aussi bien en version 500 qu'en version 1200 (celle-ci possédant un plan supplémentaire et des couleurs mieux choisies).

G.H.

e cela !

Tous les AMIGA

Aventure/action

GRAPHISME	11
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	12
SON	15
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	13
DIFFICULTÉ	11
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : français à l'écran
Nombre de disks : 2
Disponible sur : -

87%

Jeux du mois

DREAM TOP

ISHAR III

SILMARILS

Le titre phare de Silmarils est sans nul doute *Ishar*. Nous retrouvons donc le maléfique Shandar pour ce troisième volet. Bien que celui-ci ait été défait de son enveloppe charnelle dans *Ishar II*, son âme rodait toujours dans les environs... Son plus grand désir était de réintégrer le corps d'un être aussi maléfique que lui. Il trouva cette entité (le dragon immortel Wohratax), prit possession de son enveloppe au cours d'une éclipse bilunaire et jeta le plus sombre des chaos sur la ville de Koren-Bahnir. Le dragon étant à présent totalement invincible, votre seul moyen de le détruire est de retourner dans le passé, et le vaincre avant qu'il ne soit investi de ses pouvoirs actuels. Et bien sûr, c'est à vous qu'est confiée cette mission. *Ishar III* reprend la même interface graphique que ses prédécesseurs. La technique 3D bitmap de Silmarils a déjà fait ses preuves, elle permet une précision dans les détails bien plus réaliste. Chacun de vos déplacements s'effectue donc pas à pas dans des décors encore plus spectaculaires que dans les précédents volets, surtout en mode AGA. Pascal Einsweiller, le graphiste, a passé un temps incalculable à digitaliser, retoucher et animer les écrans du jeu, pour finalement nous offrir un produit visuellement impressionnant. Vous commencez l'aventure seul (à moins de créer votre propre équipe, ce qui est à présent possible) et à l'intérieur même de la ville mystérieuse et embrumée. Mais après avoir enrôler des équipiers, vous serez bien plus fort pour affronter les terribles dangers que recèlent les autres décors. La montagne, la jungle, la forêt ou encore les donjons seront le théâtre de votre périple, chacun d'entre eux étant peuplé d'autochtones aux humeurs variables. Les personnages extérieurs à votre équipe, amis comme ennemis, sont pour la plupart digitalisés. L'intérêt du jeu s'en ressent fondamentalement. De plus, quand vous les affrontez ou leur parlez, ils se rapprochent tellement que l'on peut dorénavant les admirer en gros plan, ce qui n'était pas possible auparavant. Le jeu comporte une bonne soixantaine de personnages différents.

Un gros nounours !

Une bande de joyeux fêtards.

Les actions sont toujours aussi variées. On peut manger, se soigner, dialoguer, répudier ou bien assassiner un membre de son équipe, jeter un sort ou bien sûr se battre. La formation de l'équipe sur le terrain peut aussi être réglée. Les plus combatifs peuvent être placés devant le groupe, tandis que les plus faibles se tiendront à l'arrière (n'oubliez tout de même pas qu'une attaque n'arrive pas forcément de front). Encore plus pratique, vous pouvez toujours charger l'équipe que vous aviez formée sous *Ishar I* ou *II*. Les ennemis seront facilement anéantis (pas tous) si votre groupe est bien équipé et dispose de sorts performants (empoisonnement, exorcisme, téléportation, paralysie). Le réalisme (si l'on peut vraiment parler de réalisme en heroic fantasy) a été très bien pensé. Le décor comme les personnes évoluent au fil du temps. Lorsque le soleil se couche, l'écran se teinte de couleurs rougeâtres, pour revêtir une palette bien plus sombre. L'activité des habitants ne sera pas la même à 2 heures du matin qu'à 3 heures de l'après-midi. Vous pourrez toujours essayer de trouver un armu-

Les rencontres sous la neige peuvent parfois faire froid dans le dos.

rier ouvert à cette heure-là ! Car il est évident que vous aurez bientôt besoin de divers outils et armes pour compléter votre inventaire. L'or n'étant pas la principale ressource du pays, il faudra prendre garde de ne pas le gaspiller trop vite. Les auteurs (loués soient-ils), ont eu la brillante idée de permettre aux personnages de vendre des objets, ce qui n'était pas possible jusqu'alors. En vous débrouillant bien, vous pourrez revendre des champignons que vous avez trouvés dans la forêt, ou des potions magiques récoltées au cours de votre épopée. Ces objets risquent même de prendre de la valeur si vous changez d'époque en les emportant avec vous. Car vous pouvez à tout instant découvrir une porte temporelle, et vous y plonger pour découvrir le passé ou le futur de votre cité, et y changer le cours des choses. Le scénario ne manque pas de rebondissements, et la réalisation est à la hauteur de celui-ci.

Ishar III bénéficie de graphismes épatants, et bien meilleurs que ceux des anciens numéros. Les personnages sont plus gros qu'avant, le gros plan étant même utilisé (avec de temps à autre un effet de flou des plus artistiques). Les décors sont variés, car en plus des paysages forestiers et monta-

Que de réalisme !

gneux, quatre types de donjons différents sont présents dans la ville. L'ambiance sonore est digne de foi (son de cloche dans le lointain, gazouillis d'oiseaux), malgré certains bruitages de mauvaise qualité, notamment lors des combats. La version 256 couleurs étant bien plus belle que la version normale, je ne peux que vous la conseiller, à moins que vous ne possédiez pas de machine AGA naturellement. A noter que la version 500 dispose quand même d'une intro animée en mode HAM qui vaut le détour.

G.H.

Tous les AMIGA

Jeu de rôle

GRAPHISME	16
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	13
SON	11
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	11
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : français à l'écran
Nombre de disks : 7
Disponible sur : Pc, St, Falcon

88%

Dream Games

Enfin, le club d'échanges dont vous rêviez !!!

Vous aimez les jeux mais vous les trouvez trop chers. nous aussi, c'est pourquoi nous vous les proposons à seulement 55 FF / 300 FB..

Lors de votre inscription, vous recevez le jeu de votre choix, quel qu'il soit, pourvu qu'il soit déjà sorti, si nous ne l'avons pas encore, nous le commandons. Ensuite, vous nous le renvoyez, au bout d'un mois maximum, et nous vous l'échangeons contre le jeu que vous aurez choisi dans notre liste comprenant tous les meilleurs titres et constamment remise à jour.

Extraits de notre liste :

A500 / A1200 :

JAMES POND 3, ELFMANIA, BENEFACTOR, HEIMDALL 2 VF, Beneath a steel sky VF, Darkmere VF, Brian the lion, Mr Nutz, Second Samurai AGA, Jurassic Park AGA, Alien Breed II AGA, Bubba 'n' stix, The settlers VF, Simon The sorcerer VF, Skidmarks, Cannon fodder, Zool II, Arcade Pool, Apocelypse, Ryder Cup AGA, Genesis VF, The Chaos engine AGA.

CD 32 :

JAMES POND 3, GUNSHIP 2000, ULTIMATE BODY BLOWS, The chaos engine, Nick Felda's golf, Bubba 'n' stix, Labyrinth of time, Microcosm, Liberation, Zool, Pinball Fantasies, Pirates gold, Total carnage, Lotus trilogy, James Pond 2 , Total carnage, Sensible soccer, Arabian nights, Project X / F17.

Nombreuses aides, solutions, cheats et tips disponibles.

Vous aurez droit à tout cela pour seulement 350 FF / 2100 fb pour votre 1ère année d'inscription au club et votre premier jeu et ensuite 55 FF / 300 FB pour chaque échange.

Inscrivez-vous vite en écrivant à :

DREAM GAMES 11 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI BELGIQUE
France : Tél. : 19 32 69 84 04 10 Belgique : Tél. : 069 84 04 10

France : paiement uniquement par eurochèque ou mandat-poste international.

LES JEUX PC 3.5 ET PC CD-ROM SONT AUSSI DISPONIBLES.
L'inscription est de 400 FF / 2400 FB, vu le coût plus élevé de ces jeux.

Plug Master

Le 1er système de domotique sur *Amiga*

PlugMaster est un système de domotique grand public, un système intelligent à installer soi-même .
La domotique de PlugMaster permet par l'intermédiaire de votre Amiga de piloter et gérer votre habitation.
Aucun fil de connexion n'est nécessaire entre les appareils électriques et l'Amiga, la liaison étant assurée par des prises réceptrices.
PlugMaster reste autonome après l'extinction de l'Amiga.
Toute la programmation et la gestion est simplifiée grâce au logiciel, qui peut etre commandé par AREXX.
La seule limite de PlugMaster est celle de votre imagination.

ENFIN DISPONIBLE

Zeus Electronique-Développement

Kheops Software Multimédias - Tel: (1) 47.56.98.49

PlugMaster possède 2 applications en 1 :

Un système de domotique
Qui permet de piloter et gérer les appareils électriques de votre habitation, votre chauffage et votre lave-linge le soir aux heures creuses, sans oublier la lumière du garage ou le biberon de bébé la nuit...

Un simulateur de présence
Qui permet pendant les vacances d'été, d'hiver, les week-ends ou absences de courtes durées, de recréer l' ambiance d'un lieu habité.

SANS AUCUNE MODIFICATION DE VOTRE INSTALLATION

PlugMaster 3 (Livré avec 3 prises) 4990 Frs	PlugMaster 1 (Livré avec 1 prise) 3990 Frs	Prise supplémentaire 590 Frs	Profitez d'un BON PLAN *AMIGA DREAM*

Nom_____Prénom_____
Adresse_____
Code postal_____Ville_____

Ci-joint à ma commande mon règlement par chèque que je retourne à :
Kheops Software Multimédias
72 bd Jean Jaurès 92110 Clichy (France)

Article	P.U	Qté	Total
		Frais de port	30 frs
		Total	

Just buy it !

Retrouvez ce spécial jeux Amiga et CD-32 en kiosque dès le 15 juillet, au prix de 45 francs. À ne manquer sous aucun prétexte.

Elfmania

RENEGADE

Ne mettez pas Solcarlus en pétard.

Un jeu de baston de la part de Renegade, voilà qui est original. Il faut dire que Terramarque, l'équipe de programmation, de par son origine nordique, n'est pas du style à faire comme tout le monde. *Elfmania* est donc, vous le comprendrez, un jeu particulièrement novateur. La partie commence par une sélection de votre personnage pour le prochain combat. Ensuite, il suffit de choisir l'emplacement de celui-ci sur la carte pour connaître l'adversaire que vous aurez à affronter. Au départ, seuls trois combattants seront disponibles, pour des raisons financières. Au fur et à mesure du jeu, en fonction de votre pécule, vous pourrez en choisir de plus performants. Mais pour l'heure, passons au combat ! Le chargement tout juste terminé, on accède à l'écran principal, et alors là, c'est le choc. Les graphismes sont à tomber par terre. Alors, pour remplacer un pincement douloureux, on vérifie la machine dans laquelle on vient à l'instant d'introduire les disquettes : on n'a pas rêvé, c'est bien notre bon vieux 500 qui est capable de tels exploits. Après un laps de temps très court durant lequel les adversaires se préparent, échangent des regards fulgurants, et entonnent leur cri de guerre, l'action peut enfin commencer. Là encore, c'est le coup de massue. Dès les premiers déplacements, tout le décor commence à s'animer. Le scrolling, on ne peut plus fluide, n'est rien à côté de l'animation qui habille le sol. On se croirait presque en face d'une SuperNes et de son fameux mode 7, et ce n'est pas peu dire ! De plus, en premier comme en arrière plan, une multitude de petites anims agrémentent le combat. Après l'émerveillement, les premiers coups finissent par pleuvoir, et bientôt les deux opposants s'en donnent à coeur joie pour expédier l'autre au tapis. La musique de fond est entraînante, ce qui ne gâche rien à l'ambiance générale. Les bruitages sont malheureusement un peu simplistes et irréalistes, mais il est vrai qu'un elfe n'a pas la même façon de crier que Jean Claude Van Damme ! A chaque contact, une pluie de pièces se déversent dans le décor. Il est bien entendu conseillé de les ramasser, pour qu'elles s'ajoutent à votre cagnotte. En revanche, et c'est là le point noir du soft, le nombre de coups est assez limité, et les mouvements, bien qu'originaux, pas toujours très bien animés. Au programme : six coups, une parade et un coup spécial. Ce dernier sera activé en appuyant sur le bouton de tir, tout en bougeant rapidement la manette de la droite vers la gauche, permettant au personnage de tournoyer sur lui-même de plus en plus vite, jusqu'à atteindre sa victime de plein fouet. En ajoutant les différents coups que l'on peut effectuer en plein vol, la liste atteint la dizaine, sans plus. Le vainqueur se verra attribuer une certaine somme d'argent, en fonction de la durée du combat. On pourra alors, grâce à cette prime

Ils vont refaire la planchette japonaise !

et à l'argent collecté au cours du match, opter pour un autre combattant à la partie suivante. A part quelques petits défauts (nous l'avons tellement attendu celui-là !), *Elfmania* vaut quand même le détour.

G.H.

Les soirs de pleine lune, l'instinct reprend le dessus !

Tous les AMIGA

Jeu de combat

GRAPHISME	18
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	13
SON	13
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	11
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	12

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : angais à l'écran
Nombre de disks : 2
Disponible sur : -

84%

Out to lunch

MINDSCAPE

Atable, c'est l'heure du dîner ! Pierre le chef vous a mitonné des petits plats dont vous me direz des nouvelles. Mais que se passe-t-il ? Tous les aliments qui composaient ses mets délicieux viennent de s'enfuir. Le pauvre cuisto est à présent bien embêté pour réaliser ses recettes, d'autant plus qu'il oeuvre pour du beau monde ce soir. C'est décidé, il va partir à la chasse aux ingrédients. Dans des tableaux à scrolling omnidirectionnel, il devra récupérer tous les légumes et autres composants, les ramener dans leur cage, pour enfin accéder aux 48 niveaux disséminés aux quatre coins du monde (Suisse, Grèce, Antilles, Mexique, Chine et France). Il lui faudra au préalable récupérer son filet, lui permettant d'attraper au vol les légumes qui s'enfuient à son approche. Bien que ces derniers ne soient pas hostiles, leur contact n'en est pas moins dangereux. Il vaut mieux leur sauter dessus pour les étourdir, et enfin les ramasser sans aucun danger. Attention cependant, car de nombreux ennemis (réellement dangereux) sont aux aguets. Evitez de les rencontrer (ils feraient s'échapper les aliments que vous avez collectés), ou que ceux-ci n'ouvrent la cage à provisions. Le timing est bien souvent serré, ne flânez donc pas en route. Des graphismes sympathiques et une musique entraînante, pour un jeu qui, sans être un hit, ne décevra pas les joueurs adeptes de jeux d'arcade.

G.H.

C'est sûrement un coup de J.-P. Coffe.

Devine qui vient dîner ?

Tous les AMIGA

Arcade

GRAPHISME	10
ANIMATION	9
JOUABILITÉ	13
SON	11
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : français
Nombre de disks : 2
Disponible sur : SNES

73%

Arcade pool

TEAM 17

Arcade Pool retranscrit à la perfection l'ambiance des salles de billard grâce à une réalisation soignée tant au niveau graphique que sonore. La table est en vue aérienne, l'interface utilisateur, très conviviale, autorise un grand nombre de coups grâce aux deux boutons de la souris. Pour marquer votre mouvement vous disposez d'un viseur, et d'un simple clic on peut valider sa position, vous pourrez aussi régler sa puissance grâce à l'icône matérialisée par une barre rouge. Les effets sont accessibles en cliquant sur l'image représentant la boule blanche. Les "coulés", "retraits" ou "coups d'effets" deviennent vos instruments de précision, le tracé de cette boule est affiché par une ligne en pointillés qui va jusqu'à la cible (en mode facile, le rebond de la blanche est indiqué par l'ordinateur ce qui est génial pour les débutants). Les programmeurs ont mis à notre disposition neuf types de jeux. Ainsi le billard anglais (UK) 8 boules, l'américain (US) 8, l'US 9 et l'US classique 8/15 sont les plus connus. Le "custom" ou billard personnalisé, utilise les options que vous avez définies dans le custom-pool. Par cette option il vous sera possible de reconfigurer la partie en fonction de vos désirs. *Arcade pool* identifie les chipset ECS/AGA et est extrêmement rapide au chargement, de plus, à un tout petit prix, il devient incontournable.

A.C.

Je n'ai pas envie de passer sur le billard !

Tous les AMIGA

Jeu de billard

GRAPHISME	14
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
SON	14
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1 à 8
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais à l'écran
Nombre de disks : 1
Bientôt sur : Pc

81%

JESSICO

CONSULTEZ 2000 REFERENCES À PRIX CANON ET GAGNEZ UN BON D'ACHAT DE 1000 FRS (JEU QUIZZ) SUR LE 3615 JESSICO

AMIGA

ALIEN 3	200
ALIEN BREED 2 AG1200	249
ARCADE POOL	104
ARMOUR GEDDON 2	150
ASSASSIN SPEC. EDIT.	119
BANSHEE A1200	190
BENEATH A STEEL SKY	279
BENEFACTOR	99
BLACK SECT	229
BLASTAR	187
BRIAN THE LION	199
BRUTAL SPORT FOOT	169
BUBBA N' STIX	189
CANNON FODDER	239
CHAOS ENGINE	169
CHAOS ENGINE AG1200	185
CIVILISATION	229
CIVILISATION AG1200	289
COMBAT CLASSICS 2	209
CRASH DUMMIES	217
DARKMERE	205
D-DAY VF	307
DELUXE STRIP POKER	NC
DOGFIGHT	219
ELFMANIA	199
F1 GRAND PRIX	229
FLASHBACK	193
FURY OF THE FURIES	209
GENESIA	213
GUNSHIP 2000	223
HEIMDALL 2	235
HEIMDALL2 AG1200	231
ISHAR 2 AG1200	229
IMPOSSIBLE MISSION	305
INDY 4	335
INNOCENT	229
JURASSIC PARK AG1200	190
K240	231
KING QUEST 6	231
KING QUEST 6 AG1200	NC
LOST VIKINGS	209
MAELSTORM	277
MICROPOSE GOLF	139
MONKEY ISLAND 2	319
MORTAL KOMBAT	209
MR NUTZ	190
MR NUTZ AG1200	200
NCAA BASKET	308
PERIHELION	159
PINBALL SPEC. EDIT.	229
PUGGSY	209
QUICK	254
QUICK A1200	254
ROBINSON REQUIEM	NC
SETTLERS VF	275
SIM. THE SORC. AG1200	319
SKIDMARKS	199
STAR LORD	NC
STAR TREK 25TH AG1200	299
SUMMER OLYMPICS	259
SUP LEAGUE MANAGER	NC
SYNDICATE	209
THEME PARK	246
THE PATRICIAN	199
TORNADO	285
TWILIGHT 2000	NC
U.F.O. AG1200	NC
WING COM. AG1200	289
WINTER OLYMPICS	209
ZOOL2	177
ZOOL2 AG 1200	189

ACTION -REPLAY

AG 500/500+ ..... 499 F
AG 2000 ..... 599 F

MANUEL VF, ASSISTANCE.

CD 32

CONSOLE CD32+2JEUX	2400
JOYPAD CD32	185
SOURIS CD32	155
FILMS FMV	180
CONCERTS FMV	146
ALIEN BREAD/QWAK	195
BANSHEE	232
BRIAN THE LION	203
BRUTAL SPORT FOOT	189
BUBBA N' STIX	210
CANNON FODDER	256
CHAOS ENGINE	205
CHUCK ROCK 2	219
DANGEROUS STREETS + WING COMMANDER	345
DEFENDER OF CROWN	NC
DEGENERATION	179
DISPOSABLE HERO	185
FRONTIER ELITE 2	225
FURY OF THE FURIES	209
GLOBAL EFFECT	185
GUNSHIP 2000	215
HEIMDAL 2	271
HUMANS 1+2	225
IMPOSSIBLE MISSION	263
INFERNO	249
INNOCENT 2	299
LABYRINTH OF TIME	159
LAMBORGHINI	243
LEGACY OF SORASIL	255
LITIL DIVIL	146
LOST VIKINGS	228
LOTUS TURBO TRIL	229
MANCHESTER UTD	229
MICROCOSM	289
NICK FALDO GOLF	257
PINBALL FANTAZY	199
PIRATES GOLD	189
PROJECT X/F17	195
QUICK	243
RYDER CUP GOLF	260
SABRE TEAM	NC
SOCCER KID	248
STRIKER	229
SUMMER OLYMPIX	228
TOTAL CARNAGE	270
UFO	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	220
URIDIUM 2	190
ZOOL2	225

ACCESSOIRES AMIGA/ST

KIT DISQUE DUR INTERNE 170 MO AG1200	1820
GENLOCK GF40AF	2021
EXT. 512K + H. AG500	289
EXT. 512K AG500+	229
EXT. 1MO AG500+	399
EXT. 1MO AG600	429
EXT 1MO AG600 + H	499
EXT. 1,5 MO AG500	799
EXT. 1MO AG500	450
LECT. INTERNE AG500	469
LECT. INT. AG600,1200	589
LECT. EXTERNE 3,5"	549
ALIMENTATION AG	349
CABLES PERIELS AG,ST	119
INTERFACE MIDI 3+1+C	199
DOUBLEUR DE BUS MK3	159
SOURIS ZYDEC AG,ST	155
TRACK BALL	199
KONIX SPEEDKING AG,ST	89
KONIX SPEED. AUTO AG,ST	99
KONIX NAVIGATOR AG,ST	109
QJ SUPERBOARD AG,ST	129
QJ MEGASTAR AG,ST	219
QJ TOPSTAR AG,ST	199
ADAPT. 4 JOYST. AG,ST	75
MICROKIT NETTOYAGE	99
BOITIER BD53L	159
BOITIER POSSO 150	139
ETIQUETTES X100	30
RUBAN NAB	99
RUBAN COULEUR	99

JESSICO C'EST EGALEMENT:

* DES PRODUITS POUR CPC/CPC+ (UTILITAIRES, JEUX, ACCES...)
* ET ENCORE DES PRODUITS ST COMME EXTENSIONS DE MEM. DISQUES DURS ETC ..

AFFRONTEZ LES MEILLEURES EQUIPES DE LA COUPE DU MONDE SUR VOTRE AMIGA!!

WORLD CUP USA 94 ... NC
SIERRA SOCCER 174
FIFA SOCCER ..... NC
GOAL 209
KICK OFF 3 228
KICK OFF 3 AG1200 . 263
MANCHESTER UTD..... 190
GUY ROUX MANAGER..... 249
OM SUPER FOOT..... 180
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 150

N'OUBLIEZ PAS NOTRE BON PLAN "AMIGA DREAM" Page 17 !!!

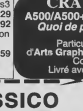
BUDGET AG

1ST DIVISION MANAGER	109
ADAMS FAMILY	145
ALIEN BREED 92	119
ASSASSIN SPEC. EDIT.	149
BATMAN THE RETURN	149
CALIFORNIA GAMES 2	139
CHUCK ROCK	139
COMPIL COLECTORS	195
COMPIL INTEGRALE	145
DUNE	149
EYE OF BEHOLDER	139
F15 STRIKE EAGLE 2	169
F17 CHALLENGE	129
F19 FIGHTER	169
F29	169
GOBBLINS 2	169
GUNSHIP	149
FOOK	139
IMPOSSIBLE MISSION 2	129
JAMES POND 2	169
JIMMY WHITE SNOOKER	149
KING QUEST 2	129
KNIGHTS OF THE SKY	189
LEISURE SUIT LARRY 2	129
LINKS	169
M1 TANK PLATOON	149
MIG 29	149
MONKEY ISLAND	169
PIRATES	129
POLICE QUEST	139
SILEENT WALKER	129
SLEEPWALKER AG1200	129
SPACE QUEST 2	139
STORM MASTER	129
STREETS FIGHTER 2	129
STRIKER	119
THUNDER HACK	119
WOLFCHILD	109

COMPILATIONS

AWARD WINNERS 2	200
Sensible Soccer+J. White Snooker +Elite+Zool	
BATTLES OF TIME	220
Battle Isle+First Samurai +Megalomania+Perfect General	
COMBAT CLASSICS 2	209
F19+Pacific Island+Silent Service2	
DREAMLANDS	219
Ishar+Storm Master+Transartica	
FOX COLLECTION 3	279
Crazy Cars 3+Gods+Team Suzuki +Carl Lewis Challenge	
FUN RADIO 4	269
Oh No Lemmings+Super Ski 2+ Indy4+First Samurai+Crazy Cars3	
KINGS OF ADVENTURE	229
LORDS OF POWER	292
Silent Service 2+RailRoad Tycoon +Perfect General	
SPACE LEGENDS	259
Wing Commander + Elite + Mega Traveller1	

SUPER PROMO



IMPRIMANTE STAR LC 100
Couleur 1490

UTILITAIRES

AMOS PRO 1.1	599
ANIMATION WORKSHOP	449
BUDGET FAMILLE	199
COMPTE CHEQUE	199
COP. SYNC. EXPRESS 500	299
DELUXE MUSIC V2.0	785
FUN COLOURS	739
HOME MUSIC KIT	499
HOME OFFICE KIT	599
MAXIPLAN + 4.0	399
KINDWORDS 3.0	299
PAINTER 3D	590
PACK AMIGA	250

CRAYON OPTIQUE TROJAN

A500/A500+, COMPATIBLE A1200 ..... 299F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications **d'Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs** etc... Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.** Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw de TROJAN**

EDUCATIF

ENVIRONNEMENT ADI CLASSE ET MATIERE	285
FRANCAIS CE1 A 3E MATH CE1 A 3E ANGLAIS 6E A 3E	
APPLICATIONS ADI	199

☎ 93.97.22.00 • MINITEL 3615 JESSICO

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES | Qte | Prix | Montant

PORT LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F
ETRANGER, PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE

S/TOTAL
PORT
TOTAL

Expédition : Collissimo

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 35 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

16-07

carte bleue
date d'expiration

NOM PRENOM
N° ET RUE
VILLE
CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00

ordinateur :

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Prix Modifiables Sans Préavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles.

International sensible soccer

SENSIBLE SOFTWARE

Sensible soccer n'est plus à présenter. Il est indéniablement le jeu, que dis-je, le simulateur de football le plus intéressant et le plus populaire sur Amiga. Voici donc la nouvelle version de ce superbe soft. Certaines améliorations ne sont pas flagrantes, mais d'autres en revanche sautent aux yeux dès la première prise en main. Les équipes et les clubs présents dans ce dernier volet ont été réactualisés.

Ces joueurs sont-ils sensibles ?

Ce sont maintenant les véritables clubs de l'année 94 qui nous sont proposés. L'option coupe du monde est disponible, nous offrant un mode de jeu encore plus passionnant. Le jeu proprement dit a lui aussi évolué, bien que les graphismes n'aient pas changé d'un poil. Le goal est bien moins facile à berner qu'auparavant, la tactique de jeu s'en ressent. L'arbitre apparaît de temps à autre pour annoncer les cartons, et la musique est différente de la traditionnelle rengaine. Les options supplémentaires peuvent sembler être de petits détails, mais la version 94 de *Sensible soccer* mérite votre attention rien que pour l'évolution du gardien de but. Tous les amateurs de ce soft se doivent de profiter de ces nouveaux perfectionnements, qui ne peuvent que rendre leurs parties encore plus endiablées.

G.H.

Le coin des vestiaires.

Tous les AMIGA

Jeu de football

GRAPHISME	10
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	17
SON	11
DURÉE DE VIE	19

Nombre de joueurs : 1 à 2
Installable sur disk dur : non
Langue : français
Nombre de disks : 2
Disponible sur : St

89%

Heimdall II

AGA

CORE DESIGN

Testé dans le dernier numéro par Grégory, nous étions tous impatients de voir arriver la version AGA de ce merveilleux jeu de rôle. Je ne rentrerai pas dans tous les détails, mais remettons-nous en tête le scénario de ce deuxième volet. Loki, vaincu par Heimdall dans le premier épisode, revient deux cents ans après pour se venger en ravageant le pays des humains. Une seule solution pour l'arrêter, récupérer les quatre morceaux d'une amulette aux pouvoirs surpuissants afin de le capturer définitivement. Vous dirigez au choix Heimdall ou Ursha (une guerrière Valkyrie qui l'accompagne) dans une représentation des lieux en 3D isométrique. La manipulation des personnages se fait à l'aide du joystick. L'inventaire, les sorts ou le changement entre Heimdall/Ursha sont gérés à l'aide de la souris. Côté améliorations, les graphismes (très cartoonesques) ont été pour certains redessiner en 256 couleurs (magnifiques !). On a reproché à la version 500 de ne pas être installable sur disque dur. C'est maintenant chose faite, le jeu prend une nouvelle dimension et procure encore plus de plaisir.

A.C.

C'est pas un temps à mettre un poilu dehors.

On dirait que je suis tombé sur un os !

AMIGA 1200

Jeu de rôle

GRAPHISME	17
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	14
SON	14
DURÉE DE VIE	16

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 7
Disponible sur : Pc

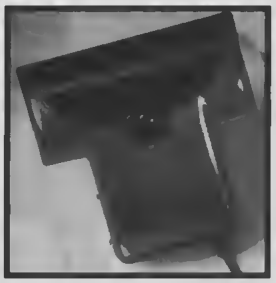
92%

someware

Maitrisez votre Amiga avec *Comprendre et bien exploiter son Amiga*
Numérisez vos images couleurs avec les scanners *Migraph*

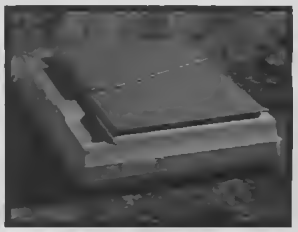
Le best-seller des livres consacrés à l'Amiga ! La cinquième édition vous dit TOUT ce qu'il faut savoir sur le Workbench (jusqu'au 3.1), pour TOUT utilisateur, débutant comme confirmé, y compris les possesseurs de 1200 et de 4000. Plus de 600 pages, bourrées d'exemples, de trucs, d'astuces... **270F**

Un exposé complet du Workbench, en français, : de la souris à la startup-sequence ! Le Workbench entièrement détaillé (version 3.0 et 3.1) : icônes, souris, Shell et CLI, Préférences, Multiview, AmigaGuide, mountlist, file systems, datatypes, ARexx, AmigaDOS ... Des chapitres pratiques sur les virus, la vidéo, les co-processeurs graphiques. Deux disquettes contenant plus de 35 programmes accompagnent le livre. Une mine d'informations et de conseils pratiques qui intéresseront à la fois le débutant et l'utilisateur averti.



ColorBurst : scanner à main, résolution de 50 à 400 dpi, N&B, 64 gris, et jusqu'à 262144 couleurs. Livré avec logiciel de numérisation ColorKit et Migraph OCR. **3990F**

Migraph OCR : la fin des saisies fastidieuses. Migraph OCR transforme une image numérisée (TIFF ou IFF) en texte ASCII. Reconnait automatiquement plus de 20 polices, y compris les caractères accentués. Mode d'apprentissage pour la reconnaissance de nouvelles polices. **1990F**



MS1200 et MS2400 : scanners à plat, A4, 24 bits, sur bus SCSI. Résolution jusqu'à 1200 dpi pour le MS1200 et 2400 dpi pour le MS2400. Livrés avec cable, terminateur, logiciel de numérisation ColorKit Pro (sauvegarde TIFF ou IFF, mémoire virtuelle) et Migraph OCR. *Nouveau : affichage direct en 24bits sur carte Picasso II.*
MS1200 : 7890F. MS2400 : 9890F.

Kit transparent : option pour scanners à plat MS2400 permettant de numériser transparents et diapositives. Taille : 15 cm x 19 cm. **3990F.**

Introducteur feuille à feuille : option pour scanners à plat MS1200 et MS2400 permettant l'introduction automatique de documents. Capacité de 50 pages. Reconnu par Migraph OCR. **4990F.**

Kit PC : option pour scanners à plat MS1200 et MS2400 permettant l'utilisation sur PC et compatibles. Comprend une carte SCSI et un driver Twain. **1790F.**

Spécial vacances : du 1er Juillet au 31 Août un tapis de souris Someware offert pour toute commande de 490F et plus.

Les produits Someware sont disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware. Participation aux frais de port : 30F

Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Téléphone : 27 59 60 00 • Fax : 27 59 52 06

PREMIER MAIL ORDER

	AM
A320 Airbus (USA)	249
Airbus A320 (Europe)	249
Aladdin A1200	195
Alien Breed 2 A500/A1200	209
Alien 3	229
Amberstar	199
Arabian Knights	129
Arabian Knights CD32	99
Arcade Pool	89
Armourgeddon 2	199
Assasin Special Edition CD32	129
Assasin Special Edition	99
A Train	129
Apocalypse	195
Award Winners 2	229
B17 Flying Fortress (1 Meg)	219
Batman Returns	169
Battle Chess CD32	219
Battle Isle '93	249
Battle Isle 2 A1200	225
Battle of Britain	149
Battletoads	139
Beneath A Steel Sky	225
Beneath A Steel Sky CD32	199
Benefactor	199
Big Sea	199
Birds of Prey	149
Body Blows	129
Body Blows Galactic	159
Body Blows/Superfreg/Overdrive CD32	199
Breach II	249
Brutal Sports Football A500/CD32	159
Caesar/Cohort 2 CD32	249
Caesar Deluxe	249
Campaign 2	229
Cannon Fodder	229
Captive 2 liberation A500/CD32	223
Castles 2 A500/CD32	219
Championship Manager - Definitive	179
Championship Manager End of Season Data Disk	129
Championship Manager 93	199
Championship Manager '94 Season Disk	99
Chaos Engine A500/CD32	149
Civilisation (1 Meg) A500/A1200	219
Combat Classics 2	179
Combat Air Patrol	199
Crash Dummies	179
Cruise For A Corpse	149
Dangerous Streets CD32	219
Darkmere	229
Deep Core CD32	199

	AM
Demomaniac	179
Desert Strike	179
Detroit	249
Dogfight	199
Dreamweb	229
Dune	129
Dune 2	199
Dynablaster	199
Elfmania A500/A1200	199
Elite 2 (Frontier)	249
Elite 2 (Frontier) CD32	199
Empire Soccer 1994	199
Excellent Games	249
Eye of the Beholder 1 ou 2	129
F1	159
F17 Challenge/Project X CD32	169
F117A Nighthawk Stealthfighter	199
Fantastic Worlds	229
Fifa International Soccer	189
Fire Force CD32	269
First Samurai	99
First Samurai & Mega Lo-Mania	199
Flashback	169
Flight of the Intruder	99
Flight Simulator 2	229
Flight Sim 2 Scenery Collection A	269
Flight Sim 2 Scenery Collection B	269
F Sim 2 Great Britain Scenery	269
F Sim 2 Japan ou Hawaii Scenery	139
F Sim 2 Western European Tour	139
Formula One Grand Prix	219
Fury of the Furries CD32	219
Genesis	199
Global Effect CD32	199
Goal	199
Goblins 3	249
Graham Gooch Cricket	199
Gunship 2000 CD32	209
Gunship 2000 (1 Meg)	199
Harpoon 1 2)	129
Heimdall 2 A500/A1200	229
Heroquest 2- Legacy of Sorasil (CD32 AUSSI)	199
Hill Street Blues A500/CD32	129
Hired Guns	209
History Line (1914-1918)	199
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)	199
Indiana Jones - Last Crusade	149
Inferno CD32	199
International Manager-World Cup Edition	179
International Open Golf Championship	179
International Rugby Challenge	189

	AM
Ishar 2 A500/A1200	229
Ishar 3	229
James Pond 3 A1200/CD32	219
Jimmy Connors-Great Courts 2	99
Jimmy White's Snooker	129
Jurassic Park A1200/CD32	179
K240 -Utopia 2	219
Kick Off + Extra Time	69
Kick Off 3	159
Kick Off 3 A1200/CD32	199
Kings Quest 1 ou 2 ou 3	129
Kings Quest 6 A500/A1200	229
Knights of the Sky	129
Labyrinth of Time CD32	229
Lamborghini-American Challenge	179
Laser Squad	129
Leisure Suit Larry 1 ou 2	129
Leisure Suit Larry 3	149
Lemmings 1 CD32	199
Lemmings 2 (The Tribes)	199
Lemmings Oh No Not More	249
Links - The Challenge of Golf	149
Lords of Power	249
Lost Eden CD32	229
Lost Vikings CD32	199
Lotus Turbo Trilogy A500/CD32	219
Lure of the Temptress	129
Manchester United Premier League Champs	215
Manchester United Premier League Champs CD32	199
Microcosm CD32	215
Micro Machines	199
Moonwalker	79
Mortal Kombat	209
Mr Nuts	199
Naughty Ones	199
Nigel Mansell World Championship	179
Nigel Mansell World Champ CD32	219
No Second Prize A500/CD32	149
Oscar	199
Out to Lunch A1200	179
Pernhehon	199
Pinball Dreams & Fantasies	249
Pinball Fantasies A1200/CD32	199
Pinball Magic	89
Pinkie (A1200 AUSSI)	179
Pirates Gold CD32	199
Police Quest 1/2/3	129
Populous & Promised Lands	129
Powermonger + WW1 Data Disk	149
Premier Manager 2	129

	AM
Prince of Persia	89
Psycho Killer CD32	249
Puggsy	219
Quest For Glory 1 ou 2	149
Qwak/Alien Breed S E	199
Reach for the Skies CD32	219
Rise of the Robots A500	269
Rise of the Robots A1200	279
Rise of the Robots CD32	229
Ruff n Tumble	179
Rugby League Coach	199
Ryder Cup A1200/CD32	199
Sabre Team (Enhanced) A1200/CD32	129
Second Samurai A900/A1200	199
Secret of Monkey Island (1 Meg)	129
Secret of Monkey Island 2	249
Seek N Destroy A500/CD32	199
Sensible Soccer 1 1 (92/93)	159
Sensible Soccer International World Cup	139
Sensible World of Soccer	199
Settlers	229
Shadoworlds	129
Sierra Soccer-World Cup Edition	169
Sim City 2000	195
Sim City Deluxe	249
Sim City + Populous	199
Simon The Sorcerer A500/A1200	249
Skidmarks	179
Slicks	129
Soccer Kid A500/A1200	99
Soccer Kid CD32	199
Space Legends	229
Space Quest 1	149
Space Quest 2	119
Speedball 2	89
StarTrek 25th Anniversary A1200	219
Streetfighter 2	129
Striker	69
Striker CD32	199
SUB	199
Superfrog/Arcade Pool CD32	169
Super Methane Brothers	199
Super Methane Brothers CD32	249
Syndicate	199
Tactical Manager-Anglais Ou Italien Ou Ecossais	199
TFX A1200/CD32	249
The Blue And The Grey	249
Theme Park A500/A1200	225
The Greatest	199

	AM
Their Finest Hour	129
Tornado	249
Tornado A1200	225
Total Carnage A500/A1200	198
Tracon 2	169
Traps + Treasures CD32	149
Trolls A500/A1200	99
Trolls CD32	199
Turrican 3 A500/CD32	189
UFO	269
Ultimate Body Blows CD32	199
Ultimate Pinball Quest	199
Utopia	89
Wembley Rugby League A500/800/A1200	179
Wembley International Soccer CD32	199
Wembley International Soccer A1200	179
Wing Commander	129
World Class Rugby (S Natioos)	129
World Cup USA 1994	178
Worlds of Legends	149
Zeol CD32	199
Zool A500/A1200	99
Zool 2 CD32	199
Zool 2 A1200	179
Zool 2 A500	123

JOYSTICKS

CHEETAH BUG	119
FREEWHEEL DIGITAL STEERING WHEEL	249
GRAVIS ADVANCED SWITCH	249
GRAVIS GAME PAD	179
QUICKJOY TOPSTAR SV127	189
QUICKJOY JETFIGHTER SV126	129
WICO Q STICK	99
SUNCOM SLIK STICK	79
SUNCOM TAC 2	99

DISQUETTES 3.5"

	TDK/VERBATIM EN BOITE		PRECISION EN BOITE		SANS MARQUE SANS BOITE	
	BAS-DD	HAUT-DD	BAS-DD	HAUT-DD	BAS-DD	HAUT-DD
	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD
10 x	69	99	59	69	49	55
20 x	129	179	109	129	89	99
50 x	299	409	249	299	209	239

II

arok. Loki, dieu
eut prendre sa
a vie humaine.
eimdall et Ursha,
erche de l'amu-
ettant d'anéan-
eaux de cette
rsés dans quatre
. Pour chaque
de retrouver la
ouvrir la porte.
véritable jeu de
gérer deux per-
La représenta-
que, confère au
égalée. Les per-
t récolter des
scuter avec des
es sorts... et bien
es énigmes ! Un
d'aventure.
AGA, Pc

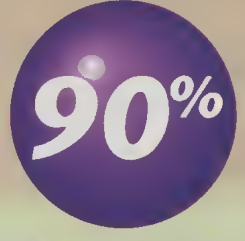
eam N°8
94

James Pond III

MILLENIUM

James Pond, l'agent secret très spécial est de retour pour des aventures encore plus palpitantes. Toujours à la poursuite du Dr Maybe, James doit, à chaque niveau, remplir une mission différente : détruire une balise, récupérer des objets... Ce qui n'aurait pu être qu'un simple jeu d'action est en fait un vaste jeu d'arcade : vitesse hallucinante, scrolling multidirectionnel, objets divers (casques de protection, armes à feu, bombes, parapluies, parachutes...), salles secrètes (près d'un tiers de la surface du jeu) et même un personnage supplémentaire que vous pourrez guider. Bref, *James Pond* hausse à nouveau le standard des jeux d'arcade. *Superfrog* et *Brian* n'ont qu'à bien se tenir.

• **Amiga, Pc**



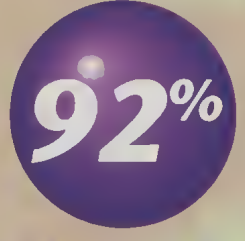
Amiga Dream N°8
juin 94

Beneath a steel sky

VIRGIN

Plus de deux ans de développement auront permis à Revolution software de réaliser un jeu d'aventure génialissime. Le scénario : issu d'une famille de nomades, vous êtes kidnappé par les autorités citadines. Au cours de votre transfert, l'appareil se détériore et vous permet de vous échapper. Vous voilà seul au dernier étage d'un grand complexe industriel duquel il faudra vous échapper. Entièrement géré à la souris, *Beneath a steel sky* a l'immense avantage d'être en français et d'exploiter au mieux les capacités graphiques de l'Amiga 500. L'atmosphère est surprenante. Un classique que l'on ne peut pas ignorer !

• **Amiga et Pc**



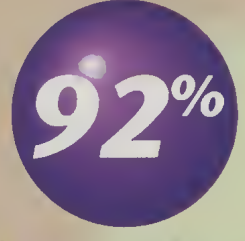
Amiga Dream N°7
mai 94

Sabre team

KRISALIS

Reprenant les aventures des fameux SAS, forces d'intervention rapide en Angleterre en cas de prise d'otage ou d'attentat, *Sabre team* est à la fois un jeu de stratégie et de réflexion. Choisissez tout d'abord vos hommes ainsi que leur équipement. Dans la première mission disponible, il convient de libérer des otages dans une ambassade. Le principe du jeu est proche de celui d'un jeu de société : vous et vos ennemis jouent tour à tour. Chaque tour demande des points d'action en fonction de vos mouvements : tir, déplacement, lancer de grenade... Vous devrez tuer les terroristes et libérer les victimes sans effusion de sang.

• **Amiga 1200, installable sur disk dur**



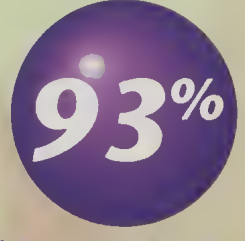
Amiga Dream N°7
mai 94

Brian the lion

PSYGNOSIS

Brian the lion est un véritable bijou, autant que *Shadow of the beast* (par les mêmes programmeurs) l'a été en son temps. Brian est un petit lion prisonnier d'une île exotique. Le scroll multidirectionnel est fluide au possible et la maniabilité du personnage conforme à nos exigences. La taille immense des tableaux a entraîné la présence de "restarts", bien utiles lorsqu'il vous faudra affronter le boss de fin de niveau. De même, vous pourrez faire vos emplettes (énergie, vies, super-sauts ou super-vitesses), découvrir des niveaux secrets et des niveaux bonus. En plus, la musique est entraînante et le logiciel est installable sur disque dur !

• **Amiga 1200 et 4000, existe en version Amiga 500**



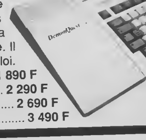
Amiga Dream N°5
mars 94

PROMO !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.



Overdrive 170 Mo .... **1 890 F**
Overdrive 250 Mo .... **2 290 F**
Overdrive 340 Mo .... **2 690 F**
Overdrive 420 Mo .... **3 490 F**

Disques durs livrés formatés et installés avec 10 Mo de DP de la collection AmigaBox de Bélier Production !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23
99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 12h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

SCAN DOUBLER : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux, sur un moniteur VGA standard (fréquence horizontale de 30 Khz minimum), compatible Picasso II .... **1 690 F**
SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 PROMO .... **1 290 F**

Disques durs IDE 3,5"
Western Digital 270 Mo .... **1 890 F**
Western Digital 340 Mo .... **2 190 F**
Western Digital 420 Mo .... **2 490 F**
Western Digital 520 Mo .... **3 290 F**

NOUVEAU !

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA

L'Overdrive CD permet enfin à l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense logithèque existante sur ce support : la plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la PAO. L'Overdrive CD lit également les CD-ROM PC, Macintosh et les CD Audio. L'Overdrive CD existe en deux versions : en version autonome sur le port PCMCIA et en version connectable au contrôleur de disque dur Overdrive, ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre AMIGA. Livré avec un jeu et un CD de DP. avec **MICROCOSM** et **CDPD 2** .... **2 490 F**

NOUVEAU !

CARTE ACCELERATRICE A1200

Apollo 1230 TURBO

Carte accélératrice **68030** à 28 ou 50 Mhz avec contrôleur **SCSI2 intégré** (jusqu'à 3,5 Mo/s) + horloge sauvegardée temps réel + coprocesseur arithmétique 68881/2 à 28 ou 50 Mhz intégré + extension mémoire par 1 ou 2 barettes SIMM 32 bits autoconfig jusqu'à **64 Mo de RAM 32 bits** Burst-Mode pour des transferts mémoire jusqu'à 72 Mo/seconde.
Carte accélératrice Apollo à partir de .... **2 990 F**
Apollo 1230 Light 28 Mhz avec 4 Mo de RAM .... **3 990 F**
Apollo 1230 TURBO 50 Mhz .... **3 990 F**
Apollo 1230 TURBO 50 Mhz avec 4 Mo de RAM .... **4 990 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

Le gestionnaire d'imprimante indispensable !

Impression jusqu'en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris. Elimine les effets de bandes sur les imprimantes matricielles et jet d'encre. Correction Gamma des couleurs. Support des cartes graphiques Picasso, Spectrum, etc..., des cartes multi-I/O. Impression standard, copie d'écran ou directement à partir d'un fichier AMIGA ou PC. Impression automatique de posters. Multi-tâches, entièrement transparent pour l'utilisateur. Support de nouvelles imprimantes : Canon BJC-600, Epson Stylus, HP DeskJet 500-1200C...
TURBOprint Professional 3.0 .... TEL

AMIGA 1200

AMIGA 1200 .... TEL
Disque Dur 60 Mo pour A1200 .... 1 190 F
Disque Dur 80 Mo pour A1200 .... 1 490 F
Disque Dur 120 Mo pour A1200 .... 1 890 F
Les disques durs sont livrés complets avec vis câble, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP Egalement en version A600
Moniteur Couleur compatible AMIGA 1200/4000 .... 3 200 F
Câble péritel pour AMIGA, nappe 2,5"->2,5" .... 90 F
Souris AMIGA, nappe 2,5" -> 3,5" .... 120 F

Cartes PC Vortex

Golden Gate 486SLC pour A2000/3000/4000 : 486 SLC à 25 Mhz, 2,5 Mo de RAM, contrôleur IDE intégré, support des slots PC, option Floppy Controller, Monitor Master et coprocesseur arithmétique .... **3 290 F**

Digitaliseurs ROMBO

Vidi (12) : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signal PAL ou YC. Permet de digitaliser des animations noir et blanc en temps réel et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA, convient pour tout modèle d'AMIGA .... **890 F**
Vidi (24) RT : digitaliseur 24 bits Temps Réel jusqu'à 720x576 pixels en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL, SECAM, NTSC ou YC. Manuel en français. Compatible AGA .... **2 390 F**
Vidi (12) RT : version 12 bits du Vidi (24) RT .... **1 590 F**
Megamix-Mester . digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité diabolique Compatible tout AMIGA .... **350 F**

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA

L'AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 200 Mo en poche.
AMIQUEST 60 Mo .... 1 590 F
AMIQUEST 80 Mo .... 1 990 F
AMIQUEST 120 Mo .... 2 990 F
«...l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer.» (testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews).

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 et AMIGA 500(+)

QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 2 290 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko .... 2 490 F
CONTROLEUR SEUL .... 990 F
Version A500 et A500+ .... + 200 F

DISPO !

SWITCH-ITT

de Global Upgrades sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Wb 1.2/1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français
Switch-ITT (sans ROM) .... **250 F**
ROM 1.3 .... **170 F** **ROM 2.04** .... **180 F**

Composants

Pièces détachées A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles Péritel, lecteurs de disquettes, souris .... nous consulter
Gary 5719, CIA 8520 .... 90 F
Advanced Amiga Analyser · diagnostic complet de votre AMIGA **490 F**

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

FZ-354A interne DD 880 Ko (spécifiez votre modèle) .... **460 F**
FZ-354A externe DD 880 Ko tout AMIGA .... **490 F**
FZ-357A interne HD 1,76 Mo (spécifiez votre modèle) .... **990 F**
FZ-357A externe HD 1,76 Mo tout AMIGA .... **1 190 F**
Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles 880Ko/1,76 Mo avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04. Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support co-processeur et 4 Mo de RAM .... 1 890 F
2 Mo interne pour A500, extensible à 4 Mo .... **890 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM-32 .... **1290 F**
Reprise de barettes de 1 et 2 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo **TEL**

Prix TTC au 5 avril 1994 Prix et caractéristiques modifiables sans préavis Offres valables dans la limite des stocks disponibles Garantie nous consulter Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage . 60 F Contre- remboursement 100 F Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des colis de plus de 5 Kg . nous consulter Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM ____________ PRENOM ____________
ADRESSE ____________
CODE POSTAL ____________ VILLE ____________
TELEPHONE DOMICILE ____________ DATE ____________ SIGNATURE ____________ AD-0794
TELEPHONE BUREAU ____________

DESIGNATION	QTE	MONTANT

☐ Règlement à la commande par chèque — Frais de port
☐ Règlement en contre-remboursement — TOTAL

Des codes, des codes et encore des codes. De quoi devenir dingue pour cet été. Avec les vacances et tout le temps que vous allez avoir pour jouer, on compte sur vous pour nous abreuver de soluces par courrier. D'autant plus que nous, c'est pendant les vacances qu'on arrête de jouer (et avec plaisir en plus).

Hired guns
Psygnosis

Encore un classique paru plusieurs fois dans cette rubrique. L'astuce du mois consiste à taper "APPLEGATE" pour ouvrir toutes les portes et "CHRISTINA" pour pouvoir sélectionner plusieurs fois le même personnage. C'est fou non ?

Stardust
Bloodhouse

Encore un nouveau code pour ce génial remake d'*Asteroids* ? "EJTVWYSUANPK" vous catapulte au dernier niveau avec dix vies et des tonnes d'armes.

Brian the lion
Psygnosis

Braille han ze Laille han est simple à finir... surtout avec les codes qui suivent (attention à bien respecter les minuscules et les capitales).
sXr7vgqaGP Niveau Spooky ruins
sXqkKgqaGd Niveau Way forward (shoot'em up)
sXqkKgqaGl Niveau Graveyard
RF20QpCqVx Niveau Volcano
sXqkK0KaGU Arghhhh !

Doom Pc
ID Software

Pour les fanatiques de Doom, voici quelques codes pour échapper aux vilains : "IDDQD" vous rend invincible et "IDKFA" vous donne armes, munitions et clés pour finir un niveau. Comment ça on s'en fout ?

Jetstrike
RaspatinKompart

S'il vous plaît, arrêtez donc de pouffer dans les rangs. *Jetstrike* n'a pas été programmé qu'en *Amos*. Il y a aussi du code *Amiga basic* pour la gestion des scrollings... Mais bon, certains adorent (pas l'Amiga basic mais *Jetstrike*). Voici d'ailleurs les côôôôdes de chaque niveau.

1. TDEJQNQL	2. JHALMROB
3. R2WVUVCP	4. VZQRUDOP
5. HTETAPOJ	6. NFYHOTAR
7. RPSREBSX	8. TREFCPMJ
9. XHYJMVKX	10. HHSFMBQX
11. HXEXWPWV	

Puggsy
Psygnosis

Puggsy c'est quoi ? Un nom de colle super-adhésive ? Ah non, c'est vrai, c'est l'histoire de cet alien en forme de patate bintje. Bon, en avant pour les codes.

1. 757 306 756, 224 125 747, 026 172 004
2. 376 726 746, 124 135 347, 026 172 204
3. 777 726 503, 137 125 743, 066 172 404
4. 376 726 742, 137 135 347, 066 172 404
5. 347 266 776, 121 035 707, 326 552 200
6. 747 226 376, 120 125 707, 026 572 200
7. 757 306 376, 220 125 747, 026 172 400
8. 747 306 376, 220 125 747, 026 172 200
9. 743 246 576, 020 025 707, 326 552 202
10. 743 246 576, 020 221 707, 336 552 202
11. 343 246 576, 220 233 327, 336 550 402

Humans CD-32
Gametek

Les humains vous donnent du fil à retordre ? Voici les codes des 16 premiers niveaux.

1. 00000000	2. 8F7AE6F4
3. 3875FEA6	4. 873E827FE
5. A7F4F95E	6. F8E809F3
7. 4F13F25F	8. 87FB64B4
9. B39BBB8B	10. 8B657B3B
11. 2898B754	12. 61987B39
13. 84718407	14. 3532768C
15. 76629572	16. 314C6C9C

Chaos engine CD-32
Renegade

Chaos engine, c'est pas un jeu de femmelettes. Mais pour ceux qui en sont, voici les codes...

1 joueur
2. S52B7NBXOSBT
3. W4OBDP3YYS6T
4. HMWBKR73DQKQ
2 joueurs
2. XKJBKWW6KSQH
3. K95BKR68S7OL
4. 1P9BKHB3JQVY

Fury of the furries CD-32
Kalisto/Mindscape

Lorsque l'écran de titre apparaît (avec les quatre Furries), appuyez simultanément sur les boutons bleu, jaune et vert et faites glisser votre doigt sur le pad 7 fois, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant à midi (d'où le proverbe tourner 7 fois son doigt sur son pad avant de jouer). Après cela, un écran avec un plan devrait apparaître où vous pourrez sélectionner un niveau à votre convenance. Oui madame.

Fly harder CD-32
Eucal/Krealis

Le plus petit vaisseau de l'histoire du jeu vidéo (1 pixel de large sur 2 pixels de long) a aussi des codes. Alors les voici, même si vous n'en voulez pas (pour ceux qui auraient quand même bien aimé avoir le code du niveau 1, sachez qu'il n'y en a pas, vu que c'est le niveau 1. Justement. Ben oui.).

2. PHO	3. MET
4. BLA	5. SUP
6. TRA	7. QUA
8. NEO	

Pour la petite histoire, vous remarquerez qu'en mettant tous ces codes côte à côte on obtient le mot Phometblasuptraquaneo qui ne veut absolument rien dire. C'est fou non ?

Rubrique parrainée par l'association Interceptor, 13 avenue Jean Jaurès, 73000 Chambéry. N'hésitez pas à envoyer vos astuces à Amiga Dream, Astuces, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon.

Grand Concours Musique Dream

Gagnez un abonnement d'un an à Dream, le programme de musique Octamed 5.0 et 30 CD 6 titres des Beastie boys tiré de leur dernier album "Ill communication".

Octamed 5.0 est le plus complet des éditeurs de musique et permet de gérer jusqu'a 8 canaux audio simultanés sur tous les Amiga 2.0/3.0 et jusqu'a 64 canaux MIDI. Idéal pour créer de veritables orchestrations. Sa nouvelle conception modulaire des séquences apporte une souplesse d'utilisation sans égal.

Les Beastie boys défraient une nouvelle fois la chronique avec un album ambitieux alternant rap, hard core et instrumentaux rythmés, en tout, plus de 20 titres explosifs.

Apres avoir porté le premier morceau rap aux sommets des hit-parades et être sacré meilleur groupe hip hop, les Beastie boys changent de cap et intègrent à leur musique du rock franchement hard core, créant ainsi leurs propres repères. Suivi par le public, leurs ventes dépassent le million d'exemplaires et les concerts se jouent à guichets fermés.

Groupe novateur, il atteint là une certaine maturité s'inscrivant comme l'un des groupes essentiels de la scène rap (mais aussi rock). A découvrir sur cet album 6 titres tirés de leur dernier album "Ill communication".

Les questions

A - Quelle a été la dernière version de Med 4 voies avant l'arrivée d'Octamed 8 voies ?

B - De quelle nationalité sont les Beastie boys ?

C - A partir de quel numéro d'Amiga Dream a débuté la rubrique Music Dream dans l'Espace Lecteurs ?

Les récompenses

En répondant aux questions ci-dessus sur carte postale sans oublier mon nom et mon adresse avant le 01/09/94 je peux gagner :

1er prix : un logiciel Octamed 5.0 (valeur 400 F), le mini album 6 titres des Beastie boys et un abonnement d'un an à Dream.

2e et 3e prix : un logiciel Octamed 5.0 et le mini album 6 titres des Beastie boys.

Du 4e au 30e prix : le mini album 6 titres des Beastie boys.

DREAM

EMI FRANCE

France Festival Distribution

Envoyez vos réponses sur carte postale accompagnée de vos coordonnées à :
Posse Press/Concours Music Dream - 19, route de Vaugirard - 92190 Meudon.

Le règlement du concours est disponible chez Posse Press. La clôture des participations est fixée au 1/09/94, cachet de la poste faisant foi. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses en présence d'un huissier.

Bédé Dream
par Yann Serra

DUPUIS

Quantrill
(Les tuniques bleues T38)
par Lambil et Cauvin

La troupe du général Alexander prend en chasse une bande de civils hors-la-loi et pro-sudiste commandée par le célèbre et historique Quantrill. Notre pauvre Chesterfield, déguisé en détrousseur de cadavres, se retrouve une fois de plus aux premières loges sous le bon vouloir de l'armée nordiste. Et comme si ça ne suffisait pas de jouer les espions dans une bande de sadiques, le sort du sergent est entre les mains de Blutch, déserteur récidiviste. L'humour des *Tuniques bleues* tient au comique de la situation et c'est vraiment réussi. Un must à ne pas laisser passer.

LE LOMBARD

L'Imposteur
(Victor Sackville T9)
par Carin, Rivière et Borile

En 1913, la Première guerre mondiale se prépare et les agents secrets vont bon train. Victor Sackville est en vacances à Biarritz où il courtise une certaine Alma Dyson-Mellor, femme du monde. En fait pas du tout. Il s'agit surtout d'un espion anglais envoyé dans le sud pour court-circuiter un réseau prussien, lequel est en contact avec ladite Alma. Là où ça se complique, c'est lorsqu'apparaît le sosie de notre héros. On se demande très vite qui espionne qui, qui est le héros ? Un scénario intelligent pour un dessin parfois un peu fade mais très expressif.

GLÉNAT

La menace
(Dragon ball T7)
par Akira ToriYama

Voilà une bande dessinée qui devient de plus en plus géniale à chaque tome. Toujours à la recherche des Dragon balls, Sangoku et ses deux amis sont désormais poursuivis par l'armée du Ruban rouge. Cavalcades, dérobades et autres eng... lades sont de mises pour ces personnages qui ne peuvent rester en place plus de cinq minutes. Cent pour cent survoltée, cette BD est loin de se prendre au sérieux. Un petit bijou.

ZENDA

L'Elu des armes
(Cairn T1)
par Jérôme et Pierre Dubois

En pleine "héroïc fantasy", un enfant naît de la provocation d'une mère vouivre sur les éléments naturels. Répudiés, la femme serpente et son fils fuient les points d'eau. Cairn, tel est le nom de ce garçon, apprendra à se battre aux côtés d'un vieux guerrier fanatique. Les couleurs sont splendides et l'action bien structurée. Les êtres y sont démoniaques et féériques. Un mélange habile qu'on ne voudrait absolument pas que vous ratiez, du coup, hop ! on vous en offre vingt albums ! (voir la page concours).

Music Dream
par Rod

Bashung
Chatterton
Barclay

La chanson française fait parler d'elle. Bashung le prouve avec cet album composé d'une plume de maître. A prendre dans son ensemble, un échange de climats parfois déroutants et de quelques perles rares.

Toni Childs
The woman's boat
MCA/Geffen

Ce troisième album est nettement moins sombre que le précédent, T.C. y évolue dans un ballet d'ambiances vaporeuses et de rythmes afros d'où elle fait vibrer sa voix. *The woman's boat* est le disque d'une compositrice/interprète accomplie.

Mick Ronson
Heaven and hull
Epic/Sony Music

Cet alchimiste de la composition, entouré d'amis (David Bowie, Joe Elliott, J.Mellencamp...) nous a confectionné une montée au ciel d'un rock époustouflant. Avant d'être emporté par la maladie, ils étaient tous là pour lui rendre ce dernier hommage vraiment renversant.

Cud
Showbiz
Polydor

Musique métallique à la sensibilité pop, ce groupe a du groove et du punch jusqu'au bout des notes. Dans cette danse exaltante, ils font tous les quatre bonne mesure. Avec cette album, Cud nous montre que sur la scène rock, il faut compter avec eux.

JJ Call
Closer to you
Delabel

Comment ça un nouvel album de JJ Cale ?, il en a déjà fait dix. Et bien, pour notre plus grand plaisir vous répondrais-je. Grand gourou discret du rock'n'roll, son style est incomparable d'un bout à l'autre malgré la diversité des morceaux. Sa musique, hors du temps, porte la marque d'un immense talent.

Claude Turner
Matador
RCA/BMG

Petit nouveau sur la scène française C.Turner sort là son premier album. Sans prétention particulière mais utilisant une recette de rock très soignée et qui fonctionne bien, à suivre !

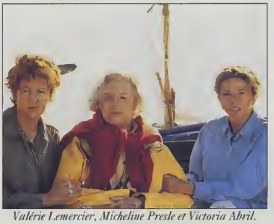
Ciné Dream
par Mister B.

GÉRARD JUGNOT

Casque bleu

Français, (1h35)
avec Gérard Jugnot, Victoria Abril, Valérie Lemercier, Jean-Pierre Cassel.

La troupe du Splendid prend de l'âge. Et cela réussit à certains : *Grosse fatigue*, de Michel Blanc, vient d'emporter le prix du scénario à Cannes. Il y a deux ans, *Une époque formidable* nous faisait découvrir un Gérard Jugnot inattendu, capable de nous faire rire en évoquant le chômage et les SDF. *Casque bleu* va plus loin encore dans le mélange des genres. Les héros, des vacanciers tout droit sortis des *Bronzés*, sont plongés en pleine guerre civile ! Patrick et Alicia (Gérard Jugnot et Victoria Abril) soignent leur crise conjugale dans un club de vacances, sur une île méditérranéenne, au large des Balkans. La petite guerre que mène Alicia contre Patrick, qui lui a avoué l'avoir trompée une fois, va sembler bien dérisoire, comparée au carnage que se déchaîne soudain autour d'eux. Constamment sur le fil du rasoir, Jugnot alterne comédie et tragédie. Ou plutôt, il les mêle en permanence, pour mieux dénoncer la vanité des petites querelles internes de ses personnages. Autour d'Alicia et Patrick, il met en place un microcosme qui ne cesse de s'agiter : un couple de retraités avec toutou à sa mémère, un fils à papa objecteur de conscience, un journaliste "m'as-tu-vu" et un couple d'homosexuels vieillissant. Le tour de force, c'est que, malgré la satire, pourtant féroce, jamais ils ne perdent leur humanité. Jusqu'à la dernière image, Jugnot leur laisse une chance. Et quand il n'hésite pas à avoir recours aux vérités premières (en envoyant l'*Hymne à l'amour* chanté par Edith Piaf), il ne sombre pas dans le ridicule. Mieux, il nous émeut ! Merci monsieur Jugnot.



Valérie Lemercier, Micheline Presle et Victoria Abril.

EGALEMENT À L'AFFICHE

● **Rapa Nui**
Américain, de Kevin Reynolds. (1h48) avec Jason Scott Lee, Esai Morales, Sandrine Holt.
Aimez-vous les cartes postales, l'exotisme facile et les belles histoires d'amour tumultueuses ? Oui ? Alors ne manquez pas Rapa Nui, une superproduction tournée en Polynésie, à l'ombre des statues de l'île de Pâques. Mouvements de foules spectaculaires, bons sauvages opposés à de vilains barbares, costumés comme au Châtelet : le bon vieux cinoche du samedi soir est de retour !

● **Les 4 dinosaures et le cirque magique**
Américain, de Dick et Ralph Zondag, Phil Nibbelink, Simon Welles. (1h11)
Destinée au très jeune public, cette dernière production Spielberg s'engouffre dans le généreux sillon ouvert par le triomphe de Jurassic park. On notera que la presque totalité de l'animation est réalisée par ordinateur. Le décor de New York est travaillé en images de synthèse, ce qui permet d'incroyables travellings à travers les perspectives des gratte-ciels. Mais pourquoi le scénario est-il si nunuche ?

CAPTAIN'BOOK

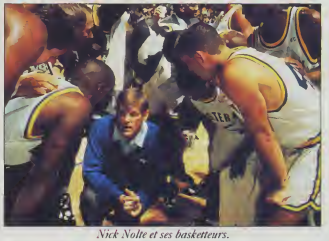
Voyeurisme
Personnage singulier que Stefan Zweig né à l'aube du 20ème siècle en Autriche. Poète, traducteur, biographe, nouvelliste, il a donné sa vie à la littérature, avant de se donner la mort, à l'âge de 61 ans. Etrange individu que cet homme qui a consacré son existence au décryptage de l'inconscient humain. Ecrivain Freudien, son oeil s'immisce au sein des passions humaines et leur décoche leur vérité profonde. Son écriture rejoint cette quête et excelle dans la nouvelle, courte et efficace, centrée sur la psychologie des personnages dont il dessine les traits intimes avec virtuosité. Wondrak, c'est un recueil de sept nouvelles inédites, traitant des thèmes chers à Stefan Zweig : la passion amoureuse, la séparation des êtres, le temps qui passe... Stefan Zweig n'est-il pas simplement le portraitiste le plus voyeuriste de nos travers humains ? Wondrak, éd. Belfond, 110 F.

WILLIAM FRIEDKIN

Blue chips

Américain, (1h48)
avec Nick Nolte, Mary McDonnell, Ed O'Neill, J.T. Walsh et Shaquille O'Neal.

Ah le sport à l'américaine ! Les fanfares, les pom-pom girls, la foule en délire, les accolades viriles, les empoignades avec l'arbitre... Il y a tout cela dans *Blue chips*, le nouveau film de William Friedkin (l'auteur de *French connection* et de *L'Exorciste*). On y suit les efforts de Pete, entraîneur passionné d'une équipe de basket (l'excellent Nick Nolte), pour amener ses poulains à la victoire. Mais, n'importe quel supporter sait cela, le sport et l'argent entretiennent des rapports difficiles... L'entraîneur intègre y laissera sa carrière. Un cinéma carré, sans surprise, mais efficace, qui comblera les passionnés de basket, puisqu'on y assiste aux débuts à l'écran du champion Shaquille O'Neal (21 ans, 2 mètres 13).

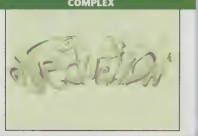


Nick Nolte et ses basketteurs.

Pas de "report" de démo-party ce mois-ci, les prochaines auront lieu cet été (voir l'agenda), mais quelques nouveautés dont vous pourrez nous dire des nouvelles ! Et puis, vous aurez droit à une interview du grand Mack (big Mack), l'un des graphistes du groupe Melon dezign. C'est-y pas beau tout ça ?

Seduction

COMPLEX

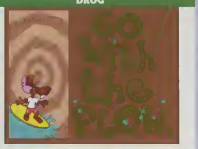


Code : Gengis
Musique : Clawz et Delorean
Graphisme : Hof/Melon et Alex/Movement

Le nouveau music-disk de Complex, par les créateurs de *Extemporized* (voir Amiga Dream n° 2), mais pour A1200 seulement cette fois-ci. Beaucoup d'originalité, surtout au niveau du menu de sélection des modules. Les graphs sont d'un très bon niveau, les musiques sont variées et toutes très bien composées.

Go with the flow

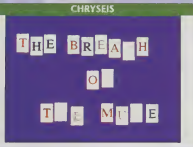
DROG



Code : Blip et Oxid
Musique : Toy
Graphisme : Blip
Le design d'ensemble de cette démo est basé sur des graphs de style BD. La principale originalité réside en une partie "interactive", pilotée à la souris, dans l'esprit d'un jeu d'aventure (comme *Day of the tentacle*). Si vous avez un peu d'astuce, vous pourrez accéder à la dernière partie de la démo, et peut-être même découvrir les parties cachées... Démo en un disk, pour A1200.

The breath of the muse

CHRYSEIS



Code : Jmz et Mad Martigan
Musique : Arpegiator
Graphisme : Alcid, Diox, Dr.Pat, Nick et Photos/Eremation
Attention, les Belges débarquent (une fois !), avec une trackmo pour A1200, qui est arrivée à la septième place à la Saturne party II. Tous les effets de cette démo sont parfaitement bien enchaînés. Rien de très nouveau en programmation, mais tout ce qui est fait est bien fait : plusieurs cubes en 3D les uns dans les autres, une sphère en 3D avec beaucoup de faces, des objets formés de lignes, un roto-zoom, un glenz-vector très excité... Les graphs et la musique sont d'un bon niveau, mais cette dernière est un peu trop "classique" sur Amiga. Un grand merci à tous ceux qui ont envoyé leurs productions : Drog, Chryseis, Apex et Ukonx enterprise.

Agenda

Si vous avez un peu de temps libre cet été, profitez-en pour visiter l'Europe et faire un petit tour dans ces deux démos-parties :

- ***Somewhere in Holland II :*** *organisée par les groupes Spaceballs et Reality, du 9 au 11 juillet, à Bois-Le-Duc, en Hollande. Le prix d'entrée est de 30 florins (environ 90 francs) pour les trois jours. Dream sera présent...*
- ***Assembly'94 :*** *organisée par les groupes Movement, Accession et CnCd, du 5 au 7 août, à Helsinki, en Finlande. Les compétitions se feront sur Amiga et sur Pc. Chaque année, de très bonnes démos y sont présentées.*

Interview de Mack/Melon dezign

Dream : *salut Mack ! Pour ceux qui ne te connaîtraient pas très bien, peux-tu te présenter succintement, et nous parler de tes débuts sur Amiga ?*

Mack : Mack/Melon dezign, alias Amar Hamidi, 20 ans, étudiant en publicité. J'ai commencé à dessiner sur Amiga avec l'arrivée de *DeluxePoint III*. J'ai erré pas mal de temps et je suis rentré dans quelques groupes médiocres. Maintenant, je suis chez Melon et cela me convient bien.

D : *as-tu une source principale d'inspiration pour tes graphs ?*

M : dans le domaine des démos, les

Lydie inspiration II.

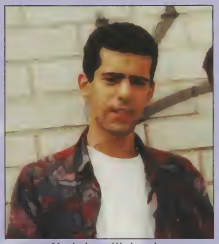
graphistes n'ont pas véritablement d'"inspiration". Comment peut-on parler d'"inspiration" quand on sait que 99,9 % des dessins ne sont que de "vulgaires" copies ? Appelons plutôt cela de la "reproduction"... Néanmoins, le travail du graphiste (tel que je le conçois) consiste à apporter le petit plus qui fera du dessin une création et non pas une copie. De plus, il faut que l'image tienne compte de l'atmosphère de la démo, ce qui est rarement le cas dans les démos actuelles. J'ai commencé par créer mes propres dessins. Quand je fais un graph, je rajoute toujours quelques détails personnels (couleurs, objets, etc.). Par exemple, pour le dessin *Lydie inspiration II* (voir l'illustration), j'ai volontairement surexposé les couleurs, rajouté quelques détails et omis quelques autres, pour augmenter l'originalité. De plus, je rencontre souvent Walt et Hof, qui me donnent leurs opinions sur mes dessins, et je leur donne aussi un avis sur les leurs. Je modifie souvent mes dessins en fonction de ces suggestions.

D : *Melon dezign est un groupe assez contesté, mais reconnu au niveau de la conception visuelle. Quelle est ta place au sein d'un tel groupe ?*

M : à vrai dire, Melon dezign est avant tout un groupe de graphistes, créé par des graphistes. C'est Walt qui supervise et/ou produit les démos. Il n'y a pas de hiérarchie chez Melon, chacun n'a pas une "place" précise. Nous travaillons (Hof, Walt et moi) assez souvent ensemble, même si cela n'est pas toujours visible à l'écran. Pour nous, la programmation importe moins que le graphisme ou la musique, et ceci fait que nous essayons d'innover avec des bouts de ficelle.

D : *d'où vient cette idée de travailler à deux, Walt et toi, sur une même image ? (en référence à "Acidtrip", premier prix à la Soturne party II).*

M : partant du constat que les trois quarts des dessins présentés aux compétitions sont des femmes nues ou des monstres, il fallait placer la barre très haut. Nous avons donc choisi le plus choquant, visuellement parlant. C'était bien entendu de la provocation, voire de la révolte, face aux "daubes" qu'on a l'habitude de voir. Nous avons travaillé durant deux mois entiers, en échangeant nos étapes de travail toutes les semaines, et en retouchant les étapes de l'autre. Certaines zones ont été retravaillées sur Mac (*Photoshop*) et sur Pc (*Imagein*), pour des raisons de place mémoire et d'efficacité. Au final, nous avons obtenu notre plus beau dessin, et qui plus est, celui-ci représente bien



Mack chatouille le melon.

l'univers autour duquel Melon gravite.

D : *ton opinion sur la polémique actuelle qui accuse tous les graphistes d'utiliser un scanner ?*

M : l'homme est un être faible, il succombe facilement aux viles tentations. La masse flasque et inerte des profanateurs n'aura pas lieu d'être. Elle s'éteindra d'elle-même quand la fripouille comprendra son erreur... (sic)

D : *des projets chez Melon dezign ?*

M : ben... j'crois qu'vais prendre la moto c'soir et fermer quelques bars...

D : *merci Mack, et bonne soirée !* ■

Nous gardons évidemment un oeil sur lui !

Scoop ! C'est l'été ! Quel rapport avec la rubrique ici présente ? Je ne vous lance pas la pierre, mais voyons, c'est évident ! C'est la pleine saison du domaine public ! En effet, partout, sur les étalages, on trouve un florilège impressionnant de disquettes du DP. Vous ne pouviez pas ignorer ça !

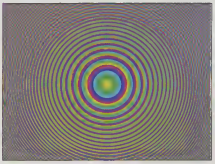
"Comment sauver vos moniteurs ?"

Garshneblanker

Fortement inspiré du célèbre *AfterDark*, *Garshneblanker* (à vos souhaits !) est un économiseur d'écran modulaire. Parmi les seize modules fournis on retrouve les classiques ASwarm (des abeilles à la poursuite d'une guêpe), Fireworks (des feux d'artifice colorés), Puzzle (l'écran actif se divise en une multitude de

Le bal du grille-pain !

carrés qui se mélangent entre eux à toute vitesse), Worms (des vers de terre envahissent l'écran et dévorent



Endors-toi, endors-toi, endors-toi...

tout sur leur passage) ou encore FlyingToasters (les fameux grille-pains volants !). Chaque blanker possède sa propre fenêtre de configuration dans laquelle on règle divers paramètres comme la résolution d'écran, les couleurs de fonds (cycliques, aléatoires, blanches ou utilisant une copper list), la vitesse d'animation, etc. L'utilisateur peut ou bien sélectionner un seul et unique module, ou alors opter pour le mode aléatoire (Random) qui en choisira un au hasard à chaque extinction d'écran.

Références

Classe : économiseur d'écran
Nom : Garshneblanker
Auteur : Michael D. Bayne
Version : 3.2
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : freeware (sources C compris)
Source : Michael D. Bayne, Box 216 R.H.I.T, 5500 Wabash Ave., Terre haute, IN 47803, USA. Version 3.0 disponible sur Cam n° 877

"Et si on voyait une belle image au démarrage de l'Amiga ?"

BootScreen

Une parodie de Windows.

Cet utilitaire se propose d'afficher une image IFF dès le début de la startup-sequence. C'est plus joli qu'un écran gris ou une fenêtre avec des messages d'initialisation idiots et cela permet de patienter jusqu'au chargement du Workbench. L'avantage de *BootScreen* sur les commandes CLI qui font la même chose est sa convivialité : il comporte un éditeur de préférences standard ! Là, vous pouvez spécifier le mode utilisé et aller choisir (et tester) votre image par une requête de fichier. Cette image peut être en 256 couleurs ou n'importe quel mode AGA. En option, *BootScreen* vous centre votre image. De plus, *BootScreen* est fourni avec des scripts d'installation et de désinstallation Installer qui marchent très bien (aide comprise). Alors, à vous les parodies d'écrans *Windows* au démarrage !

Références

Classe : préférences d'images au boot
Nom : BootScreen
Auteur : Joseph Luk
Version : 1.2
Configuration : HD conseillé WB2.0 obligatoire
Statut : shareware 5$
Source : BBS

Domaine public

Les bons conseils de Sada : pour éviter l'ouverture d'une fenêtre de messages avant le Workbench qui vous gâche votre jolie image, il suffit de rediriger toutes les commandes CLI trop bavardes contenues dans "s:startup-sequence" et "s:user-startup" vers NIL. Exemple : Nonclick >NIL.

"Comment calculer plus vite ?"

Fast math libraries

Cette distribution comprend des librairies optimisées pour 68020 ou 030 ET FPU (donc les "amigars" équipés d'une carte accélératrice avec coprocesseurs arithmétiques 68881 ou 82 ou d'A3000) et 68040 (A4000 ou autres équipés d'une carte accélératrice). Elles remplacent dans votre tiroir libs: les bibliothèques de fonctions mathieee...doubbas, doubtrans, singtrans et mathtrans qui sont utilisées par vos logiciels de synthèse et autres qui demandent d'intensifs calculs (*Imagine*, *Scenery animator* par exemple). La différence est minime sur mon 2000 à base de A2620 mais elles ne prennent plus que moins d'un 1 ko chacune ! Les possesseurs de 68040 y trouveront encore plus leur compte.

Références

Classe : librairies systèmes optimisées
Nom : Fast math libraries
Auteur : Martin Berndt
Version : 40.3
Configuration : FPU 68881, 68882 ou 68040
Statut : shareware 30 DM
Source : BBS ou Fr.-Alfred-Str.115, 47226 Duisburg, Allemagne

"Help, je cherche mes fichiers !"

QuickTools

QuickTools regroupe une série de petits utilitaires dont la base commune est l'exploitation d'une base de données contenant les chemins de tous vos fichiers sur vos (nombreux ?) disques durs. A partir de ces données, quatre programmes vous permettent de trouver rapidement vos fichiers. *QPop* est une commodité : elle vous permet de retrouver où vous avez bien pu fourrer la digit de votre ex-petite amie de l'été dernier parmi vos cinq partitions. La recherche s'effectue à partir de quelques lettres, et vous liste tous les résultats possibles, par exemple, system:Wbstartup/magicmenu, system:c/magtape, Dh2:diskmag/Dompub_et_Co et enfin Fun:digits/MagaliSousLa Douche.iff ! Le bon chemin peut être collé dans le calepin. *QFind* fait la même chose, mais sous Shell. Enfin *Qcd* permet de se rendre (cd) dans un tiroir précis rien qu'en tapant quelques lettres de son nom, sans se soucier de se rappeler où il est. Tous ces utilitaires sont très rapides en recherche car ils bénéficient des deux fichiers de données présents par défaut dans s:. Ces fichiers de données sont partageables par vos propres programmes (sources fournis) et la commande pour les créer est bourrée d'options utiles. De plus, ils offrent tous le support des jokers Amigados mais sans même avoir besoin de taper #?, car c'est sous-entendu. Le seul défaut de cette petite distribution sympathique est dans l'installation : aucun script n'est fourni et il est difficile de mettre les fichiers de données ailleurs que dans s:.

Références

Classe : utilitaires de recherche de fichiers/tiroir
Nom : QuickTools
Auteur : Eivind Nordseth/Ultima thule software
Version : 1.1
Configuration : OS 2.04
Statut : librement distribuable
Source : BBS

"Et si on jouait ?"

Better dead than alien !

Le shoot'them up (tirez sur tout ce qui bouge) est un genre plus difficile qu'il n'y paraît. Il y a nombre de jeux de ce type dans le DP mais il s'agit de concilier ergonomie, originalité, jouabilité et bonne réalisation. *Better dead than alien* sort du lot. L'ergonomie tout d'abord : pause et abandon confirmé, contrôle possible

Ils venaient du ciel.

au clavier (touches redéfinissables), joystick et souris (très précis et rapide !), multiples niveaux de difficultés et codes qui démarrent le jeu à un niveau déjà atteint. Un détail qui fait plaisir : le jeu retient et propose votre nom lors de l'entrée dans les meilleurs scores. L'originalité : le style des graphismes, un peu brouillon et les délires sur le look des extra-terrestres. Le joueur a le contrôle de son vaisseau à travers tout l'écran. Les vagues

Détruis-moi cette grosse méduse !

d'assaut en formation à la *Space invaders* changent à chaque niveau, ainsi que le motif répété qui défile en fond. Au bout d'un temps, un des aliens passe à l'attaque en se dirigeant droit vers vous. S'il vous manque, il sort par le bas et réapparaît en haut de l'écran, et ainsi de suite jusqu'à destruction. De temps en temps, un alien clignote en vert au lieu du rouge habituel, il vous délivrera un des huit bonus. Mais attention, si vous tirez sur la "pilule" qui contient le bonus au lieu de l'attraper, elle sera détruite. De la même manière, et plus avantageux, les tirs ennemis sont destructibles. Les niveaux sont variés : big boss, météores qui se séparent en deux comme dans *Asteroïd*... La réalisation sonore est correcte, avec notamment des applaudissements sympas pour un bon score. Côté gra-

phisme, on peut ne pas aimer, mais cela n'entaille pas la jouabilité. En conclusion, "plutôt mourir qu'être un aliéné au Pc, heu... un alien" est un bon jeu, dont le seul défaut est de demander 512 ko de fast, ce qui oblige les propriétaires de certains Amiga qui n'ont que de la chip à utiliser *FakeMem* avant de lancer le jeu (fourni sur la disquette).

Références

Classe : shoot'them up
Nom : Better dead than alien !
Auteur : Jason Kingsley
Version : non documenté
Configuration : 512 Ko de fast
Statut : freeware
Source : Asi n° 170

Strikes'n'spares

Range tes billes !

Un jeu de bowling, c'est assez original pour en parler. Quand en plus il est bien fait, on fait un article dessus. Les graphismes sont en haute résolution entrelacée, ce qui occasionne un léger scintillement. Scintillement parce que vous n'avez sûrement pas de désentrelaceur, léger car les couleurs du programme sont bien choisies pour limiter les contrastes de proximité. L'avantage de cette résolution, c'est que les graphismes sont très fins et à base d'image de synthèse. Le son n'est pas en reste : roulements et chocs contre les quilles sont digitalisés et réalistes. Un à six joueurs jouent à tour de rôle avec la souris. Ils ont chacun leurs réglages propres de force, effets et direction. Réglages que l'on affine avec des gadgets graphiques. Le lancer peut se faire de deux façons. Soit d'un mouvement de la souris, la boule étant lâchée dès que l'on franchit la ligne noire, avec les paramètres de force et de directions déduits de l'impulsion sur la souris au moment du lancer. Soit en cliquant sur un gadget, la force réglée par le gadget et la direction donnée par un petit triangle qui se balade de gauche à droite. Il suffit d'appuyer sur le bouton au moment voulu. Le jeu avec cette dernière méthode est plus facile. L'ordinateur calcule les points automatiquement pour chaque joueur et sauve les résultats. Le jeu est dans un tiroir, installable sur disque dur.

Références

Classe : jeu de bowling
Nom : Strikes'n'spares
Auteur : Kirk Bonner/Beyond entertainment
Version : non documenté
Configuration : Amiga ECS
Statut : non documenté
Source : Asi n° 157

Depthcharge

De l'action par 1000 mètres de fond.

Voilà un bon jeu simple comme je les aime : pas besoin de scrollings ni de sprites en 256 couleurs pour se marrer. Un bateau sur la mer, qui balance des charges aux sous-marins en dessous, qui essaient eux aussi de l'avoir. Bref, de l'action sur un écran ! Les sous-marins ennemis traversent l'écran, à diverses profondeurs, larguant des petites mines (4 pixels !) qui remontent doucement à la surface et tirant des méchants missiles sous-marins (on dit ça ?) qui vous pètent à la figure avant de dire ouf ! Votre rôle à bord du rafiot consiste à naviguer de gauche et droite pour éviter tout ça et lâcher des charges de profondeurs (d'où le titre) pour anéantir la flotte d'U-boat dont le chantier naval de construction doit être à côté vu le nombre ! Vous n'avez droit qu'à quatre charges à la fois et les sous-marins ont des allures et des profondeurs variées. Un jeu pour tous ceux qui aiment le grand bleu et le bruit des bulles quand votre bateau coule (hilarant !). Mais pourquoi n'est-il pas multitâche et ne sauve-t-il point les points ? Note : sur 68040, le son est accéléré, par contre les graphismes ne sont pas brouillés sous chipset AGA.

Alors là, on touche vraiment le fond.

Références

Classe : vieux jeu d'arcade
Nom : Depthcharge
Auteur : Neil Strotton
Version : janvier 94
Configuration : tout Amiga
Statut : freeware
Source : Asi n° 165

Hangman

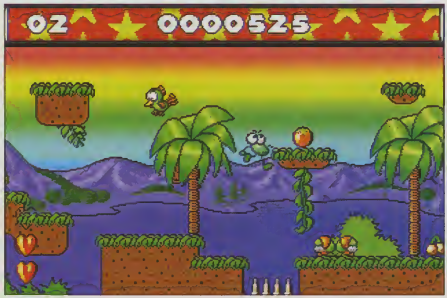
Le tout, c'est de garder la tête sur les épaules.

Enfin un bon jeu de pendu digne de l'Amiga ! Liste de mots externe fournie en Ascii et en plusieurs langues (anglais, espagnol, allemand, français, néerlandais, suédois), multitâche, ami de l'os (traduction Toubonesque de OS-Friendly !?), bien quoi ! La liste française comporte déjà 19 389 mots sélectionnés pour leur difficulté. Bien sûr, vous pouvez faire vos propres listes. On choisit ses lettres à la souris ou au clavier. Si vous séchez, une aide est disponible qui vous donne une bonne lettre. Pas de doute, c'est un pendu qui vaut le cou, le coup, et le coût...

Références

Classe : pendu
Nom : Hangman
Auteur : Arun Kumar G.P.
Version : 1.3
Configuration : OS 2.0 et plus
Statut : shareware 5$
Source : 27, Durand Road, Earley Reading RG6 2YU, Angleterre

Smidge



Il y en a déjà qui sont en vacances ?

Ça y est ! Le DP a son *Zool*, et il se nomme *Smidge* ! Tout d'abord ce jeu tourne sur 1200, mon A2000 68020, et même sur le 68040 à Duduche, tout cache dehors, c'est agréable. Dommage que la touche pour quitter soit introuvable ! Les graphismes sont à croquer. Le héros, sorte de pilule sautillante, tout vert, avec de grand yeux qui roulent, a des attitudes inénarrables lorsqu'il est au bord du gouffre (!) ou qu'il perd une vie. Les "ennemis" sont si mignons qu'on a peine à les éliminer en leur sautant dessus. Ces sauts permettent de rebondir plus haut. Les décors, déjà variés dans les six niveaux de démonstration (forêt, neige, salle des bonus, motifs "mappés", sous-marin), sont agrémentés d'un superbe fond avec un dégradé au copper. Des bruitages sympas sont la seule partie sonore du jeu. Le but du jeu est principalement d'aller à la fin du niveau à droite. Sur le chemin, on collectera fruits, diamants, bonus (un des trois coeurs qui composent une vie), vies et autres babioles pour améliorer son score. Mais il y a quelques passages cachés à découvrir pour tous les ramasser. Il y a également un niveau de petits pingouins à emmener vers la sortie. Dans le niveau sous-marin, l'eau affecte le déplacement du héros (une vraie poussée d'Archimède). Bref, tout au long du jeu, une jouabilité et un renouveau exemplaire qui donne envie de payer la version shareware de plus de soixante niveaux. *Smidge* est vraiment trop mimi : ma petite soeur ne joue plus qu'à ça !.

Note technique : *Smidge* peut rester sur un écran noir après lancement : il

Le Zool du DP, tout arrive !

suffit d'appuyer sur le bouton du joystick. *Smidge* peut s'installer sur disque dur mais il faut le lancer du CLI ou avec une icône qui appelle IconX. Sous AGA, il convient de se dégrader le chipset en Enhanced au moyen du bootmenu ou d'un utilitaire. ■

Références

Classe : jeu de plates-formes
Nom : Smidge
Auteur : David Parsons
Version : 1.01
Configuration : tout Amiga chipset ECS
Statut : shareware 5£
Source : Asi n° 159

Voici une sélection des meilleurs logiciels du DP pour votre Amiga....

Les titres ci-dessous fonctionnent sur les Amiga 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200 à l'exception, bien entendu des sélections spéciales AGA réservées aux Amiga 1200 & 4000. Une référence suivie d'une lettre A, B,C indique que le titre compte plusieurs disquettes indispensables à son fonctionnement. Le tarif dépend donc du nombre de disquettes. (Exemple : A & B = 2 x 12 Frs).

DEMOS & MEGADEMOS

1657 HALLUCINATION & DREAMS Preview
1662A TRSI - TIME ZONE (1/2)
1662B TRSI - TIME ZONE (2/2)
1682 ANALOGY - RATIONAL PRODIGY
1749A TRSI - WICKED SENSATION (1/2)
1749B TRSI - WICKED SENSATION (2/2)
1772 SANITY - WORLD OF COMMODORE
1783 DIGITAL - LETHAL EXIT
1854 INFECT - HELTER SKELTER II
1916A SILENTS - DEMON DOWNLOAD (1/2)
1916B SILENTS - DEMON DOWNLOAD (2/2)
1935 MADELKS - TECHNOLOGICAL DEATH
1939 DIMENSION X - RAVE DEMO
1942 SPACEBALLS - MOBIL DESTINATION...
2001 KGB - PURPLE BRAIN
2013 MOPS - SOFTWARE DENTRO
2027A UNION - Hallucinations & Dreams (1/2)
2027B UNION - Hallucinations & Dreams (2/2)
2181A DEFORM - WEEK END DANCE - (1/3)
2181B DEFORM - WEEK END DANCE - (2/3)
2181C DEFORM - WEEK END DANCE - (3/3)
2182 EXTENSION - PIGMY PROJECTS
2221 LEMON - GROOVY
2226 ANGELS - VACTRO 2
2229 CARILLON - DESIGN MY ASS !
2230 ABSOLUTE! - CLAIRVOYANCE
2263 FLYING COWS PRODUCTION'93
2264 FAIRLIGHT - 242
2265 NOICE PRODUCTION - G
2266 SCOOPEX - PHAR LAMENESS TOOK...
2300 THE PARTY'93 - COMPIL DEMOS
2307 SARTY - ARTE
2308A SPACEBALLS - 9 FINGERS (1/2)
2308B SPACEBALLS - 9 FINGERS (2/2)
2309 SYNDICATE - 5 TO 12
2331A KEFRENS - DESERT DREAM (1/2)
2331B KEFRENS - DESERT DREAM (2/2)
2343A ANALOGY - HYSTERIA (1/2)
2343B ANALOGY - HYSTERIA (2/2)
2369 SANITY - S'
2373 NOTICE - REDUCTION ABSURDUM
2456 TEK - RAMPAGE
2457 ANDROMEDA - SEQUENTIAL
2458 ARMAGEDDON - JETSET

DEMOS SPECIAL AGA

2123 JETSET & SKIDROW - BBS TRACKMO
2133 DEMO AMIGA 1200
2231 KEFRENS - THE GALEMANDS INTRO
2299 THE PARTY'93 - COMPIL DEMOS #1
2301 THE PARTY'93 - COMPIL DEMOS #2
2304 TEAM HOI - MINDWARP
2305A COMPLEX - ORIGIN (1/2)
2305B COMPLEX - ORIGIN (2/2)
2306 Virtual Dreams/Fairlight - FULL MOON
2310 INFECT - HARMAGEDON
2323A TEAM HOI - SAGA EPISODE III (1/3)
2323B TEAM HOI - SAGA EPISODE III (2/3)
2323C TEAM HOI - EPISODE III (3/3)
2347 Spanish Archer & Darkness - 7 DAYS
2371 PERSPEX - HYPNOSIS
2377 MOVEMENT - NUMB
2398A AXIS - BIG TIME SENSUALITY (1/2)
2398B AXIS - BIG TIME SENSUALITY (2/2)
2459 MODEL - NEO TOKYO

MUSIC-DISKS

1688 MAJIC 12 - TECHNO CONSPIRACY
1729 BEATMASTER - BUSSO CONTINUO
1738A HYPNOTIC - MUSIC-DISK VOL.1 (1/2)
1738B HYPNOTIC - MUSIC-DISK VOL.1 (2/2)
1756 D.M.W - RHAPSODY IN BLUE
1764 MAD MIXERS - FINAL CONFESSION
1780A ANDROMEDA - MIRROR (1/2)
1780B ANDROMEDA - MIRROR (2/2)
1791A CHROME - DIGITAL DISCO II (1/2)
1791B CHROME - DIGITAL DISCO II (2/2)
1795 MDMA PRODUCTIONS - UNATURAL
1809 ABSENCE - SOUND ENGINE 2
1811 ABSOLUTE - MUSICATION VOL.1
1812 ANARCHY - TWISTERS EARWAX # 1
1831 ADICT - FANTASY NOW !
1832 SUSPECT - SHOUT MUSIC DISK #1
1833 VANISH - INTRUDER
1868 FANTASY FORCE - MUSIC DISK
1869 BETRAYAL - EINSTEINIUM
1870 KENT - THE REASON
1880 JADYS - MUSIC DISK 3
1898 SHINING - SMALL LIKE TIME....
1911 ADDICT - MAYDAY RESISTANCE
1912 RUTHLESS - Concept Criminological
1913 SCORPIO - ARTISTIC MODULATION
1914 DANCE TRANCE - INTER ACTIVE
1932A COMPLEX - BOOK OF SONGS (1/2)
1932B COMPLEX - BOOX OF SONGS (2/2)
1936A INTERACTIVE- DANCE TRANCE II (1/2)
1936B INTERACTIVE- DANCE TRANCE II (2/2)
1940A HEMOROIDS - EndLess Melodies (1/2)
1940B HEMOROIDS - EndLess Melodies (2/2)
1943A INTENSE - MAXX PARTY (1/2)
1943B INTENSE - MAXX PARTY (2/2)
2003A RAMJAM - TEKNO MERDA (1/2)
2003B RAMJAM - TEKNO MERDA (2/2)
2111 PARADISE - IMPERIAL TUNES II
2118 TARKUS TEAM - THE TECHNO TEAM
2181A DEFORM - WEEK END DANCE (1/3)
2181B DEFORM - WEEK END DANCE (2/3)
2181C DEFORM - WEEK END DANCE (3/3)
2184 QUADRIGA - ACOUSTIC SILENCE
2185 MANITOU LTD - CHEROKEE Volume 1
2214 D-TONE-NATION - TEKKNO-A-TAKK
2228 DUAL CREW/SHINING - CHROMAGIC
2234A THE EVIL FORCE - TFF GIGA MIX (1/2)
2234B THE EVIL FORCE - TFF GIGA MIX (2/2)
2236 NEW WAVE - VECTOR UP YOUR ASS!
2261 DIGITAL - EXTEMPORIZED
2342A RECALL - RAVE NATION (1/2)
2342B RECALL - RAVE NATION (2/2)
2345 DIGITAL ZONE - MUSIC DISK 2
2346 ENERGY - RHYTHM DEVICE
2348A ABYSS - MUSIC FOR THE LOST (1/2)
2348B ABYSS - MUSIC FOR THE LOST (2/2)
2349A ANTHROX - P.O.N.D. (1/2)
2349B ANTHROX - P.O.N.D. (2/2)
2367 ICE - HIGHLANDER (Preview)
2372 STATIC BYTES - KUGLEP0LEN

Toutes les disquettes des collections Fred FISH, CAM, DPAT, DPAF, UGA, ASSASSING GAMES, sont disponibles. 12 Frs la disquette !

MODULES DE TECHNO

Vous aimez la Techno ? Nous tenons à votre disposition **25 disquettes** (vol. 1 à 25) pleines à craquer de modules de musique Techno, Trance, HardCore, Dance à utiliser sur ProTracker... Vous pourrez les écouter, les modifier, créer de nouveaux mégamix... Pour les commander, il suffit d'indiquer la référence TECHNO (& le n° du volume).

TRES CHAUD !

694 BNK STAG II
848 BNK STAG III
1124 BNK STAG EXTRA
Plus fort que les images, les disquettes BNK contiennent plusieurs séquences animées issues de films X. Strictement interdit aux mineurs !

SH2400a&b Schemat'X Collection. Plus de 360 positions X sous forme de schémas. Interdit aux mineurs. Pour systémes 2 & 3. Distribué en 2 disques en référence SH (2 x 21 Frs).

IMAGES 24 BITS - AGA

2059 IMAGES - HAM 8 (2 superbes images)

2432 GOLDEN JPEG COLLECTION #01
2433 GOLDEN JPEG COLLECTION #02
2434 GOLDEN JPEG COLLECTION #03
2435 GOLDEN JPEG COLLECTION #04
2436 GOLDEN JPEG COLLECTION #05
2437 GOLDEN JPEG COLLECTION #06
2438 GOLDEN JPEG COLLECTION #07
2439 GOLDEN JPEG COLLECTION #08
2440 GOLDEN JPEG COLLECTION #09
2441 GOLDEN JPEG COLLECTION #10
2443 GOLDEN JPEG COLLECTION #11
2444 GOLDEN JPEG COLLECTION #12
2445 GOLDEN JPEG COLLECTION #13
2446 GOLDEN JPEG COLLECTION #14
2447 GOLDEN JPEG COLLECTION #15
Une nouvelle collection qui contient de superbes images 24 bits (16.000.000 de couleurs) affichables sur les Amiga 1200/4000. Un afficheur est livré. Les volumes #13, #14, #15 sont des photographies digitalisées, les autres volumes sont des images issues du Ray-Tracing.

2378A ANDROMEDA - SEVEN SEAS (1/2)
2378B ANDROMEDA - SEVEN SEAS (2/2)

Sélection des utilitaires incontournables...

(2.x/3.x) = pour les systèmes 2.x & 3.x uniquement.
(3.x) = pour le système 3.x uniquement.
Les autres logiciels fonctionnent sur tous les Amiga avec 1 Mo.

UTILITAIRES DIVERS...

Réf. Titre & descriptif...
2260 **Astrologie v4.1Démo** : Logiciel d'astrologie en Français trés complet ! (2.x/3.x).
2325 **SuperDuper v3.10** : Excellent utilitaire pour dupliquer, formater, etc.. des disquettes. (2.x/3.x), + **DiskSalv 11.28** : Permet de récupérer des fichiers effacés ou endommagés (2.x/3.x).
2327 **MagicWB v1.2p** : Pour avoir un Workbench beaucoup plus joli que l'original. (2.x/3.x)+ disque dur
2460 **PowerCache v37.115** : Installe un cache pour décupler la vitesse des accés aux disques (2.x/3.x)
2461 **Iconian v1.98** : Editeur d'icônes très amélioré par rapport à l'original de Commodore (3.x)
2462 **AZap v2.20** : Editeur binaire capable d'éditer la mémoire & les disquettes. (VF) (2.x/3.x)
2463 **AIBB v6.5** : Pour tout savoir sur votre configuration, tester et comparer sa vitesse avec d'autres...
2466A **Pack Antivirus (1/2)** : Un lot de deux disquettes qui contient les anti-virus les plus récents
2466B **Pack Antivirus (2/2)** : et les plus efficaces... (dernières versions). (2.x/3.x)
2467A **Pack Compatibilité (1/3)** : Des utilitaires astucieux pour dégrader votre Amiga 1200/4000 et ainsi
2467B **Pack Compatibilité (2/3)** : essayer de faire tourner des logiciels qui ne fonctionnent qu'avec des
2467C **Pack Compatibilité (3/3)** : machines plus anciennes. Convient aussi pour l'A500+/600. (2.x/3.x)
2469A **MagicWB_Icônes (1/2)** : Des packs d'icônes complémentaires pour le fameux MagicWB. On y
2469B **MagicWB_Icônes (2/2)** : trouve des icônes pour les logiciels les plus répandus. (2.x/3.x).
2470 **MagicWB_Patterns** : Des fonds d'écran complèmentaires aux couleurs de MagicWB. (2.x/3.x)
2471 **ABackup v4.03** : Utilitaire de sauvegarde des fichiers du disque dur (Version français).
FF872 **ToolManager v2.1** : Gestionnaire d'applications pour Workbench. Ce logiciel très populaire ne
FF873 **ToolManager v2.1** : mérite que des éloges. Disque dur indispensable. Doc en Français. (2.x/3.x).
UGA42 **Recovery v1.00 r8** : Nouveau concept pour récupérer les fichiers effacés/endommagés (2.x/3.x)
DPAT58 **AmITEL v1.0** : Emulateur Minitel en Français avec fonctions capture, imprime, etc... (2.x/3.x)
SH2188 **ZED v1.3** : Editeur de texte ASCII multifenêtres très puissant pour 2.x/3.x + disque dur. (En Fçs).

UTILITAIRES GRAPHIQUES...

2464 **ViewTek v2.1** : Le meilleur afficheur d'images GIF, JPEG, HAM8 et d'Animations (2.x/3.x)
2468 **MainActor v1.5** : Permet de créer, jouer, convertir divers formats d'animations et d'images dont les animations (FLC & FLI). (2.x/3.x) + disque dur.
SH471 **Screen Painter** : Trés bon logiciel de dessin en Français.
SH2000 **AMorph v1.4** : Superbe logiciel de morphing entièrement en Français ! A vous les joies des déformations et transformations...

UTILITAIRES MUSICAUX...

1970A **Eagle Player** : Sans doute le meilleur joueur de modules (distribué en deux disquettes). Il
1970B **Eagle Player** : reconnaît presque tous les formats de modules et reste trés simple d'emploi...
2365 **ProTracker v3.15** : Dernière version de cet excellent éditeur musical, qui est aussi le plus connu.
2465 **QuadraComp v2.03** : Editeur musical muni d'une interface Intuition. Les modules sont compatibles avec NoiseTracker & ProTracker (2.x/3.x).
2472 **SoundMachine v1.0** : Permet de lire, convertir et sauver les sons : RAW, IFF, VOC et WAV.
UGA40 **Pro-Wizard v1.5** : Convertit les modules NoisePacker, ProPacker, etc... en ProTracker.

BUREAUTIQUE & GESTION...

FF966 **FHSpread v2.01** : C'est un tableur (ou feuille de calculs) très bien conçu et simple d'emploi.
FF972 **QuickFile_v2.02** : Une base de données puissante, configurable et très simple à utiliser !
SH641 **DiskLabel v1.1** : Utilitaire en français pour imprimer des étiquettes de disquettes facilement.
SH1176 **Budget v6 (2.04.6f)** : Nouvelle version de cet excellent utilitaire français de gestion de comptes...
SH1506 **Conjugue v2.0** : Nouvelle version d'un utilitaire qui permet de conjuguer les verbes français à tous les temps... Presque indispensable !
SH1724 **DP Managing v3.11** : Base de données en français spécialisée dans la gestion des listes de CD, logiciels, cassettes audio ou vidèo, etc... (2.x/3.x) + disque dur.
SH2278 **Association 1901** : Logiciel en français d'aide à la gestion d'une association. Gestion des adhérents, des cotisations, recherche multicritères. + beaucoup d'infos pratiques.

CLIP ART...

De petits dessins en noir et blanc au format IFF que vous pouvez récupérer sur votre logiciel de mise en page. Les dessins sont classés par thèmes et sont utilisables sur tous les Amiga.

CLIP01 Les animaux 1/3
CLIP02 Les animaux 2/3
CLIP03 Les animaux 3/3
CLIP04 Bordures et décorations.
CLIP05 Business & Education.
CLIP06 Cartoons (Personnages de BD) 1/2
CLIP07 Cartoons (Personnages de BD) 2/2
CLIP08 Vie paysane & les animaux de la ferme.
CLIP09 Les fleurs 1/2
CLIP10 Les fleurs 2/2
CLIP11 Les vacances
CLIP12 Les Insectes
CLIP13 Cartes du monde et des USA (1/5)
CLIP14 Cartes du monde et des USA (2/5)
CLIP15 Cartes du monde et des USA (3/5)
CLIP16 Cartes du monde et des USA (4/5)
CLIP17 Cartes du monde et des USA (5/5)
CLIP17 Les armes et l'armée (1/3)
CLIP18 Les armes et l'armée (2/3)
CLIP19 Les armes et l'armée (3/3)
CLIP20 Cartes de voeux, manage, etc... (1/2)
CLIP21 Cartes de voeux, manage, etc... (2/2)
CLIP22 Les gens, scénes de la vie (1/3)
CLIP23 Les gens, scènes de la vie (2/3)
CLIP24 Les gens, scènes de la vie (3/3)

PhotoLite

Ce CD permet de lire et d'afficher des PhotoCD directement sur votre CD32. 490 Frs

Notre service Domaine Public reste ouvert tout l'été !

Vos commandes sont traitées sous 48 heures seulement !

12 Francs la disquette !

Et profitez en plus de nos offres INCROYABLES sur les jeux...

Les jeux ci-dessous sont prêts à l'emploi et sont compatibles avec les Amiga 500 (1 Mo), 500+, 600 & 1200. ***Pour chaque jeu commandé, vous recevez automatiquement plusieurs autres jeux en "cadeau".***

ARTILLERUS : Ajustez vos tirs, pour supprimer votre ennemi... *(En cadeau : Arcade Volley Ball & Shuffle Run).* **Référence : AS082.**

BALL : Très bon casse-briques avec beaucoup d'extras... *(En cadeau : AmigaTration, Squamble & Block II).* **Référence : AS013.**

BAT DOG : Jeu de plateformes très rapide... *(En cadeau : The Big Game & AmigaNoid).* **Référence : AS139.**

BETTER DEAD THAN ALIEN : Un superbe Shoot'em up intergalactique. Vous affrontez seul des vagues d'ennemis et toutes sortes d'Aliens très dangereux... Un grand nombre de niveaux et de bons bruitages. *(En cadeau : Cognition & Cognition Low Mem).* **Référence : AS170.**

BOMB JACKY : Vous devez retrouver et désamorcer des bombes... *(En cadeau : Chute & Crazy Pipes II).* **Référence : AS074.**

CARD SHARP : Si vous aimez les jeux de cartes, voici des 'réussites'... *(En cadeau : BlackJack Lab, Video Poker & Montana).* **Référence : AS027.**

CHAINSAW MASSACRE : Vous incarnez un tueur qui découpe ses victimes à la tronçonneuse. *(En cadeau : Worms & Brainbow).* **Référence : AS121.**

CHESS 2.0 : Excellent jeu d'échecs..... *(En cadeau : Mirror Wars, Paranoid, Word Search & Word Puzzle).* **Référence : AS065.**

COOKIE : Aidez votre chef cuisinier à préparer de bons petits plats... *(En cadeau : 40 Thieves & OXO 3D).* **Référence : AS178.**

DELEMMA : Il faut réussir à emboîter diverses formes géométriques... *(En cadeau : Pac Man, Raid II & Wastelands).* **Référence : AS016.**

DEPTHCHARGE : Le but est de tirer au bon moment pour détruire les sous-marins ennemis qui essayent de vous couler... *(En cadeau : Toobz & Interface Robots).* **Référence : AS165.**

DRAGON TILES : Superbe jeu de type Mahjong avec un grand nombre de tableaux... *(En cadeau : Battlements, Tettrix & Zeus).* **Référence : AS021.**

DRIP : Vous êtes une goutte d'eau et vous devez rouiller les canalisations... *(En cadeau : MegaBall).* **Réf. : AS003.**

E-TYPE : Vous devez détruire toutes les astéroïdes avant qu'elles ne vous percutent. *(En cadeau : Copper, Hemroids, Mr Wobbley, Mr Brick).* **Référence : AS025.**

EXIT 13 : Il faut assembler les pièces identiques pour passer les niveaux... *(En cadeau : BEETLE (Preview)).* **Référence : AS153.**

FATAL MISSION II : Vous survolez une planète inconnue et l'on vous tire dessus de tous les côtés... *(En cadeau : Chronic The Hodge Heg & Mega Worm).* **Réf. : AS140.**

FIGHTING WARRIOR : Superbe jeu de Karaté pour un ou deux joueurs... *(En cadeau : Lamers & Shapes).* **Référence : AS051.**

FRUIT SALAD : Superbe jeu de plateformes... *(En cadeau : Pac Sim & Rebound).* **Référence : AS102.**

FWUFF : Il faut assembler les formes identiques... De nombreux niveaux... *(En cadeau : Cross Circuit & Circuit Wars).* **Référence : AS134.**

GALACTOÏD : Grâce à vos lasers, repoussez les attaques des ennemis qui arrivent par vagues... *(En cadeau : Scorcher Tanks & Air Hocket).* **Réf. : AS138.**

GIDDY : Vous vous baladez et devez prendre différents objets sur votre route, car ils vous seront utiles... *(En cadeau : MechaMoid & Skoda Challenge).* **Réf. : AS094.**

GORF : Ce n'est pas simplement qu'un clone de Space Invaders. Il inclut 5 styles différents... *(En cadeau : Checkers Conquest & Mucus).* **Référence : AS177.**

GRIBIT : Vous devez manger tous les fruits, les autres ne l'entendent pas ainsi... *(En cadeau : Org, ParaHemmot & Space Wars).* **Référence : AS099.**

HOT BLOX : Pour jouer à Tétris en duo... *(En cadeau : Super Pong & SnifBurk).* **Référence : AS136.**

IMPERIAL : Jeu oriental où vous devez enlever des carreaux (comme Shanghai ou Taïpei). Très belle réalisation en version française... *(En cadeau : Operation Firestorm (démo) & Quasi).* **Référence : AS183.**

INSECTOIDS 2 : Vous devez repousser cette invasion extra-terrestre... *(En cadeau : International Cricket & Yum Yum).* **Référence : AS114.**

KLAKTRIS : Superbe remake de Tétris très coloré... *(En cadeau : Ghost Ship & Paccer Pod).* **Référence : AS037.**

MICROBES : Il faut détruire les microbes pour éviter l'épidémie... *(En cadeau : Coin Drop, HollyWood Trivia & Match Patch).* **Référence : AS020.**

MINE RUNNER : Un clone de Lode Runner où vous devez ramasser des caisses, grimper des échelles, piéger vos poursuivants... *(En cadeau : Drelbs, ParCheese, Dynamite Warriors).* **Référence : AS168.**

NEBULA : Superbe shoot'em up en 3D !!! *(En cadeau : Croak, 3D Maze & Mutant Camels).* **Référence : AS024.**

OBLIVION : Des aliens veulent s'emparer de vos amis, essayez de les sauver... *(En cadeau : Break Out & Drive Wars).* **Référence : AS064.**

ORK ATTACK : Défendez votre château assiégé par l'ennemi... *(En cadeau : Task Force & Pop Quiz).* **Référence : AS173.**

PICKOUT : Jeu très bien présenté et idéal pour tester votre mémoire visuelle... *(En cadeau : Escape, Pipeline & Sys).* **Référence : AS010.**

PIPELINE III : Vous devez construire un pipeline avec des morceaux de tuyaux, avant que le pétrole s'écoule. *(En cadeau : Gammon 1.3, Ack-Ack & Tetrix).* **Réf. : AS135.**

POLLYMORF : Essayez d'assembler les boules identiques pour passer les niveaux... *(En cadeau : Nostalgium & Megamind).* **Référence : AS148.**

PROJECT BUZZBAR : Il faut détruire tous les vaisseaux alentours... *(En cadeau : BoulderDash Collection 1 & Xenon III).* **Référence : AS122.**

QUADRIX : Il faut déplacer un ensemble de pièces pour les faire coïncider avec celles qui tombent... *(En cadeau : Attacks, Bridge-Ball, Dog & Nova).* **Référence : AS029.**

REVERSI : Nouvelle adaptation géniale de Reversi... l'Amiga est un adversaire très coriace. *(En cadeau : Connex 4, Trippin, Dad & Towers Handoi).* **Réf. : AS011.**

ROBOULDIX : Un genre de BoulderDash très bien fait... *(En cadeau : Speed & Tnk Trak).* **Référence : AS119.**

ROLLERPEDE : Des vagues d'aliens essayent de vous envahir... *(En cadeau : Tank, AmiGoids, Cave Runner & Avatrix).* **Référence : AS001.**

RUSH HOUR : Vous sera t'il possible de traverser cette route sans vous faire écraser ? *(En cadeau : Trail Blazer, Yelp & Q-Bic).* **Référence : AS034.**

STRIKE BALL : Un superbe jeu de Base Ball pour deux joueurs... *(En cadeau : Four in a Row, Obsess & RingWar).* **Référence : AS108.**

TANK : Ajustez vos tirs pour détruire le tank adverse. *(En cadeau : D-Solve & Dot 2 Dot).* **Référence : AS150.**

THE BRAIN 2.2 : Avez-vous déjà essayé de jouer au morpion en 3D ??? *(En cadeau : 8 Castle, Kastle Kumquat, ParCheese, Teserae & Ditris).* **Réf. : AS045.**

TRANSPLANT : Un superbe shoot'em up avec des ennemis très bien organisés. *(En cadeau : Baldy, One on One & SkyFlyer II).* **Référence : AS038.**

WELLTRIX : Superbe Tétris en 3D. Vous dirigez les pièces du dessus... *(En cadeau : DownHill Challenge, MetaGal LLamas & PacMan87).* **Référence : AS006.**

WONDERLAND : Un jeu de plateaux où il faut avoir marché partout pour pouvoir passer au niveau suivant... *(En cadeau : MotherLode, Sub Attack & Tactix).* **Référence : AS036.**

ZNYK : Pour gagner, il faut réussir à faire un assemblage de couleurs correct. *(En cadeau : ProKer & Syzygy).* **Référence : AS133.**

Nous avons encore plus de 500 jeux....

Le jeu que vous cherchez n'est pas décrit ici, mais nous l'avons sûrement. Il suffit de nous téléphoner au 20.02.06.63 du lundi au vendredi de 9h à 16 h pour connaitre sa référence. Il est indispensable de nous donner le nom exact du jeu pour nous permettre de vous satisfaire.

Bon de commande à renvoyer à : **Free Distribution Software SARL, 82 rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX. Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS**

NOM : _____ **PRENOM :** _____

ADRESSE : _____

CP : ! _ ! _ ! _ ! _ ! VILLE : _____

Date et signature :

N'oubliez pas de profiter du Bon Plan de AMIGA DREAM
1 disquette gratuite (sauf SH) pour 8 commandées.
3 disquettes gratuites (sauf SH) pour 15 commandées.

Si vous possédez une Carte Bleue et si votre commande atteint 100 Frs, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 19 h et par minitel 24 h/24. Les commandes passées avant 13 h sont traitées le jour même.
- VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.

Numéro de référence des disquettes : _____

_____

Nbre de disquettes	:..... x 12 Frs	=	..... Frs.
Nbre de disks (SH..)	:..... x 21 Frs	=	..... Frs.
Catalogue complet	: 15 Frs	=	..... Frs.
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE		=	25 Frs.
Option envoi recommandé: 12 Frs		=	..... Frs.
MONTANT TOTAL A REGLER		=	**..... Frs.**

( ) par chèque ou ( ) mandat joint à la commande.

CB ! _ ! _ ! _ ! _ ! Exp ! _ ! _ !

DREAM TOP

Si tous les ord

Emplant, Imagine, Octamed, Plug master, quatre produits sévèrement intéressants, que nos laborantins de service ont sévèrement analysé, afin de vous en faire un compte-rendu... sévèrement complet.

GILLES BOURDIN

Emplant est une carte d'émulation Mac/Amiga ? Le résultat est simple et impressionnant : vous pouvez utiliser sur votre Amiga les logiciels connus pour fonctionner sur Macintosh. Ceci inclut les applications professionnelles les plus sophistiquées ainsi que les jeux les plus complexes.

L'Amiga, premier ordinateur multimédia du monde a aussi été le premier à savoir gérer le multitâche avec élégance (il reste le seul à ce jour). Il est également le premier micro à avoir été capable de faire fonctionner plusieurs systèmes d'exploitation simultanément. Ibm et Apple sont en train d'y arriver aussi, mais tout progressivement et au prix de recherches qui ont duré des années.

L'écran de présentation d'Emplant.

Avec un Amiga 4000 (prenons des références récentes) équipé de l'émulation *Emplant*, d'une carte passerelle 486 et de suffisamment de mémoire (compter 10 Mo), vous pouvez déjà depuis un an faire fonctionner en même temps AmigaDos, *Windows* et le Finder du Macintosh. Bientôt, selon les annonces du concepteur d'*Emplant*, il sera possible d'ajouter un module 486 (mise à jour logiciel), qui vous économisera l'acquisition d'une carte passerelle Pc. L'Amiga ainsi équipé sera capable de faire fonctionner tous les logiciels pour Pc, Mac et Amiga !

L'émulation, ça a du bon

Tout est basé sur une carte *Zorro II*. Il vous faut donc un Amiga 2000, 3000, 3000T ou 4000 pour pouvoir utiliser *Emplant*. Inutile de vous préciser que plus votre Amiga sera bien équipé en cartes accélératrices, extensions mémoire, disques durs et cartes graphiques, plus le Macintosh émulé sera puissant. Avec un A4000 et une bonne carte graphique, on obtient l'équivalent d'un Quadra 900. Un A3000 donnera les performances d'un Mac II Fx, etc.

Pour des raisons légales, un jeu de ROMs Mac 256 k doit être installé sur la carte. Mais en fait, le logiciel d'émulation permet d'aller pomper les ROMs d'un Mac sur disquette et de charger ensuite le fichier ainsi obtenu dans la RAM de l'Amiga. Mais ça, c'est interdit alors n'en parlons pas.

La mise en route est très simple. Après avoir enfiché la carte dans un des connecteurs libres, il suffit de lancer le script d'installation de la disquette programme et un tiroir est créé automatiquement sur votre disque dur.

Le lancement de l'émulation fait apparaître un menu de configuration où vous pourrez effectuer tous les réglages de sorte que votre Amiga soit utilisé au mieux de ses possibilités (voir illustrations).

L'allocation de la mémoire n'est pas dynamique et vous devez choisir à l'avance quelle quantité de mémoire vous voulez réserver au fonctionnement du Macintosh. Un choix judicieux est important ici, car si vous donnez tout au Mac, vous ne pourrez plus faire grand chose côté Amiga. Pour obtenir de bons résultats, il est également conseillé de n'utiliser que de la RAM fast ou, encore mieux, de la RAM 32 bit, comme on en trouve dans l'Amiga 3000 et 4000 ou sur certaines cartes accélératrices.

Pour la mémoire de masse, l'utilisation de disques durs Amiga est possible, il suffit de réserver une partition au Mac. Il est fortement recommandé aux potentiels acheteurs de choisir le modèle "Deluxe", équipé d'un connecteur SCSI interne et externe. Ce connecteur a l'avantage d'être identique à celui qu'on trouve normalement sur un vrai Macintosh. De cette façon, vous pourrez utiliser toutes les extensions SCSI existantes pour Mac, sans vous poser des questions de compatibilité. Parmi ces extensions, citons bien sûr tous les disques durs SCSI, les lecteurs à cartouches SCSI de tous types, les lecteurs CD-ROM compatibles Mac, les

inateurs du monde...

scanners, les imprimantes, le lecteur de bandes, etc. Les modèles Syquest 40 et 80 Mo ainsi que le CD300 d'Apple ont été testés avec succès. Notons également que le contrôleur SCSI d'*Emplant* peut également vous servir de contrôleur de disque dur du côté Amiga.

Le problème des disquettes reste éternel. L'Amiga ne sachant pas gérer les lecteurs de disquettes à vitesse de rotation variable, vous ne pourrez pas lire les disquettes Mac au format 800 k. Si vous êtes le possesseur d'un lecteur haute densité Amiga, vous pour-

Votre Amiga a trouvé son Mac.

rez lire et écrire sur les disquettes Mac 1.44 k. Le seul format basse densité exploitable en standard par les deux machines est le format Pc 720 k.

Et l'affichage ?

L'affichage mérite un chapitre à lui tout seul. En outre, de tous les modes graphiques Amiga, *Emplant* supporte toutes les cartes graphiques existant actuellement. Citons les cartes *Retina, Picasso, Spectrum, Piccolo, Rembrandt, Merlin* et d'autres encore. Le revendeur peut vous en fournir la liste sur demande. Les capacités graphiques de l'émulation Mac se limitent alors aux capacités de la carte graphique utilisée. Avec une carte *Picasso* et un écran 17 pouces, on obtient facilement des résolutions de 1024x768 ou 1280x1024 en 256 couleurs, très agréables pour la PAO. Pour une utilisation avec *Photoshop* ou *Painter*, on privilégiera plutôt des modes couleurs 16 ou 24 bits. Ici aussi, l'acquisition d'une carte graphique est recommandée car les modes natifs de l'Amiga sont insuffisants pour fournir un affichage rapide en 256 couleurs.

Le son est identique à celui d'un Mac, la compatibilité est quasi totale, tout est pareil, y compris les plantages système du Macintosh (petites bombes qui viennent sans prévenir) dûs à certaines versions de logiciels dits professionnels, pas encore totalement libérées de leurs bugs de jeunesse. L'Amiga se comporte exactement comme un Mac, c'en est même parfois déconcertant : il faut par exemple attendre quand on formate une disquette. Mais comme vous bossez sur Amiga, vous pouvez taper Amiga-N et vous retrouver sur AmigaDos en attendant que le Mac finisse. Vous aurez même droit au "ding" de démarrage de la machine lors du lancement de l'émulation. Parmi les logiciels classiques testés avec succès en utilisation courante, citons *Word, Photoshop, Excel, Adobe illustrator, Fractal painter, Pagemaker,* l'émulation *PC AT* (oui, vous pouvez émuler un Pc sur un Mac émulé par un Amiga), *Zterm, After dark* (certains modules plantent) entre autres. Il n'y a pas d'exemple connu de logiciels majeurs ne fonctionnant pas. Il y a bien eu ces quelques petits problèmes avec certaines versions 5.x de *Word*, mais c'était un bug du programme *Word* et non de l'émulation. *Emplant* ne fonctionne qu'avec la version 7.1 du système Macintosh, la raison étant que ce n'est qu'à partir de cette version que l'OS du Mac est devenu "32 bit clean", caractéristique semblet-il nécessaire au bon fonctionnement sur un Amiga. D'après des utilisateurs en ayant fait l'essai, *Emplant* serait aussi compatible avec le système 7.5. Mais nous ne vous en recommandons pas l'utilisation, cette nouvelle version consomme encore deux fois plus de mémoire vive que l'ancienne.

Les mises à jour du soft d'émulation sont gratuites et disponibles sur tous les BBS dont Ramses. Si vous n'avez pas de modem, adressez-vous à votre revendeur. ■

Remerciements à Infologs.

SILICONE-DP

Silicone-DP, spécialiste de l'Amiga
12F la disquette, +2 gratuites toutes les 10 !
Des pros du DP AMIGA à votre service

Le plus grand choix de DP !

Toutes les collections, tous les DP, plus de 7000 titres disponibles
démos, jeux, previews, utilitaires, musique, graphisme, adultes...

Les Bons Plans

Spécialistes de la PAO !
800 fonts vectorielles à utiliser en PAO, tiirage, vidéo, graphisme...
et des centaines de ClipArts !!!
Catalogue sur Papier 20 F
Scanner de documents 30 F par photo
Impression sur laser CANON
400 DPI 16 Millions de couleur :
A4 : 90 F - A3 : 120 F

Nos packs de jeux : 30 disques de la collection ASI. 120 des meilleurs jeux DP par pack : 295 F port compris !

Une collection exclusive de slides X pour adultes 100% amateur, 100% français!

Le meilleur livre d'initiation à l'Amiga : Comprendre et bien exploiter son Amiga pour WB 3 (1200/4000) simple et très complet, il vous permettra de mieux comprendre votre machine. En cadeau 3 disquettes des derniers DP.
Prix : 270 F plus le port

Notre Selection (AB signifie 2 disks)

2191 PinballDreams Flipper démo jouable
2797 ABC Une magnifique réussite AGA ou chaque carte est illustré d'une PinUp !
2896 Un slide AGA d'une très jolie jeune fille actrice de série TV américaine
2933 AB Démo Origin Complex AGA
2969 jeu Megaball AGA ! Génial
3014 ABC RAYWORLD une magnifique démo AGA en 3 disques. Superbe !!!
3015 BEYOND RELIEF. Encore une bonne démo AGA à avoir ...
3016 Démo FuliMoon AGA. Un classique
3032 Jeu Galaxy Blast. Sympa
3044 Un Space Invaders digne de ce nom
3046 AB Démo AGA Big Time
CAM 832 MagicWB nouvelle version ou comment avoir un magnifique WB marbré.
ASI 165 : 3 jeux dont DephCharge une super simulation de combat naval DP.
ASI 166 Hyperdrive, un jeu de vaisseau spatial pour 1 ou 2 joueurs, vraimeni un des meilleurs DP du moment ! GENIAL !
ASI 167 MegaSquad est un super combat entre deux vaisseaux dans un labyrinthe.

Envoi des commandes le jour même, réception en 48H !
Catalogue DP en 3 disquettes avec 3 logiciels surprises : 15 F
Catalogue des polices et cliparts sur papier : 20 F

Silicone-DP - 5 Bld des Arceaux - 34000 MONTPELLIER
Frais de port 15 F par commande, recommandé + 10 F
Pour tous renseignements ou conseils , n'hésitez pas à nous contacter de 12H30 à 19H du lundi au samedi au 67.58.35.60.
Commandes par courrier avec chèque ou mandat, ou plus rapide par téléphone en paiement par carte bancaire ou contre remboursement.

Imagine 3.0, enfin !

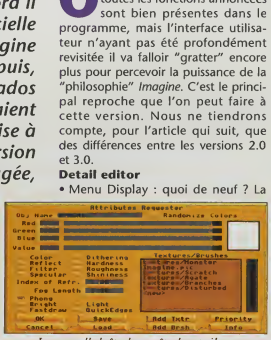
FARAH

On commençait à ne plus y croire ! D'abord il y eut l'annonce officielle de la sortie d'Imagine 3.0 en août 1993, puis, pour les aficionados "registrés", qui avaient déjà payé leur mise à jour, il y eut une version d'attente, 2.9, buggée, (mais nous avions été prévenus par la page de garde "Under construction"). Et aujourd'hui, où l'on peut s'exclamer "enfin là".

On peut dire que pratiquement toutes les fonctions annoncées sont bien présentes dans le programme, mais l'interface utilisateur n'ayant pas été profondément revisitée il va falloir "gratter" encore plus pour percevoir la puissance de la "philosophie" *Imagine*. C'est le principal reproche que l'on peut faire à cette version. Nous ne tiendrons compte, pour l'article qui suit, que des différences entre les versions 2.0 et 3.0.

Detail editor

• Menu Display : quoi de neuf ? La fonction "new mode", qui permet de travailler en temps réel (en box) dans la fenêtre perspective (déplacement, rotation, taille... de points, de faces, etc.). La fonction "perspective" avec trois sous-menus : Reset, Fov angle et Zoom ratio, qui sont associés à trois nouveaux boutons situés sur la barre d'agrandissement de la fenêtre perspective. Reset remet les valeurs par défaut de la position de la caméra sur les objets, de l'ouverture de la caméra et du zoom ; Fov angle fourni des valeurs numériques pour l'ouverture de l'angle de la pseudo caméra ; Zoom ratio donne accès à des valeurs numériques pour le zoom. "Set zone" permet de déterminer la zone (rectangulaire) de l'image à calculer ; "clear zone", comme son nom l'indique, efface la zone de calcul.



La nouvelle boîte de requête des attributs.

• Menu Object : des nouveautés, comment dire, très nouvelles. On voit "check obj" qui vérifie l'intégrité de l'objet. La fonction "add" est déplacée du menu Functions dans le menu Object, ce n'est d'ailleurs pas la seule fonction a avoir subi un mouvement. Dans le sous-menus de la fonction "add", le nouvel outil "deform tool" fait son apparition. Cette boîte de déformation doit envelopper complètement l'objet ou le groupe d'objets que l'on va déformer, déplacer, aimanter ou tourner... le ou les points sélectionnés de la boîte à déformation (plus ou moins subdivisée suivant les besoins). Sélectionner l'objet à déformer et utiliser la fonction "deform tool" qui se trouve cette fois dans le menu Functions. Une boîte de requête demande par quelle boîte à déformation (au cas où il y en aurait plusieurs) l'objet va être manipulé. Enfin, le chargement et la sauvegarde des objets au format Dxf est possible grâce aux outils, "load dxf" et "save dxf".

• Menu Functions : la fonction "attributes" a été elle aussi déplacée. Il est maintenant possible d'appliquer autant de textures mathématiques et de brushs (ou images) que l'on veut sur un objet, avec la possibilité de donner une priorité à chaque brush ou texture après l'avoir chargé. A noter que la version 3.0 est livrée avec 102 textures procédurales, dont quatre spéciales pour les lumières

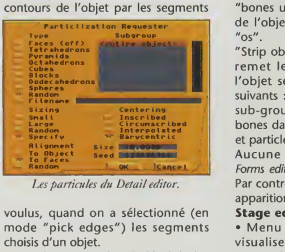
L'image d'intro de la version d'Imagine.

créées à partir d'objet ou d'axe, puisque nous sommes toujours dans le *Detail editor*. "French window" est censé projeter des ombres de fenêtres à la française (en fait c'est plutôt un paravent japonais !), "ventile" projette des stores vénitiens, strobe, comme son nom l'indique, "strobe" une lumière (allumée/éteinte), ou passe d'une couleur à une autre.

"Particle" permet d'appliquer des particules (ou objets simples) à chaque face d'un objet ou d'un sous-groupe d'objets.

"Apply" refait son apparition dans la version 3.0. C'est pas du luxe, car cette fonction toute simple, applique les attributs du premier objet sélectionné, à tous les autres sélectionnés simultanément.

"Make quick edges" nous montre les contours de l'objet par les segments



Les particules du Detail editor.

voulus, quand on a sélectionné (en mode "pick edges") les segments choisis d'un objet.

"Unmake quick edges" dévalide les segments pour une visualisation à nouveau complète de l'objet.

"Mold" a été scindé en deux parties. "Mold" ne contient plus maintenant que les fonctions : "extrude", "replicate", "spin" et "sweep". "Conform to sphere", "to cylindre" et "to path" sont dans la boîte de requête "conformations".

"Deformations" est par contre tout à fait nouveau. Cette fonction permet de déformer un objet par rapport à la position et à la taille de son axe. Les déformations proposées sont : stretch, twist, taper, pinch, bend et shear.

"Applique", qui s'appelle dans d'autres programmes le "displacement mapping", applique une image comme un mapping (à plat, cylindrique ou sphérique), à la différence notable qu'il modifie l'objet lui-même suivant les niveaux d'intensité de l'image (noir = 0, blanc = élévation maximale). Evidemment, plus l'objet est subdivisé et plus le "displacement mapping" sera performant.

"Unhook" et "rehook" permettent de "décrocheter" et "crocheter" un objet faisant parti d'un groupe d'objets. Peut-être un embryon d'animation cinématique ?

"State anim" permet dans le *Detail editor* de calculer une animation composée de différents états, sans passer par "action" et "stage editor".

"Bones sub-group" et "bones update" permettent de créer une ossature d'axes groupés en rapport avec un objet, de façon à le modifier sans jointure apparente. Une main est donnée en exemple pour comprendre la structure des "os" de l'objet. Après avoir déplacé les "bones" à volonté, il "suffit" d'appliquer la fonction "bones update" pour que les parties de l'objet rejoignent la position des "os".

"Strip objet" désactive totalement ou remet les valeurs par défaut, sur l'objet sélectionné, des paramètres suivants : attributes, brushs, textures, sub-group, forms data, state data, bones data, sharp edges, quick edges et particles.

Aucune nouvelles fonctions dans *Forms editor* et *Cycle editor* (snif, snif !). Par contre un nouveau niveau fait son apparition : *Spline editor*.

Stage editor

• Menu Display : "camera lines" visualise en pointillé le champ de vision de la caméra. "Light lines" comme la caméra, visualise en pointillé le champ d'impact et le type de lumière dirigée.

"Quick stage" représente les objets de la scène en boîtes (très grossières), mais le calcul de la prévisualisation de l'animation est extrêmement rapide.

"Bluing" désactive systématiquement la grille, pour laisser visible la trace de l'objet après déplacement, rotation ou... (comme dans *Cycle editor*).

"Specify layers", chaque objet présent dans la scène peut posséder un numéro de plan compris entre 0 et 99. On peut ainsi spécifier les numéros de "layers" actifs pris en compte, pour augmenter la vitesse de rafraîchissement d'écran ainsi que le calcul des rendus rapides.

"Add layer(s)" et "remove layer(s)" permettent de choisir par la boîte de requête "actor list", les numéros de plan que l'on veut activer ou désactiver.

• Menu Object : "clone" fait une copie conforme de l'objet, de sa/ses positions, alignements, tailles et des effets qui lui sont rattachés dans *Action editor*.

• Menu Frame : "next break" et "preview break" offre la possibilité d'aller directement (en avant ou en arrière) à la clef suivante par rapport à l'état de l'acteur, à sa position, à son alignement, à sa taille, à ses associations et aux deux premiers effets.

Action editor

Action editor possède lui aussi des nouvelles fonctions : un bouton pousoir "looping" qui permet de reboucler la scène parfaitement ; deux lignes d'effets supplémentaires (quatre en tout) ; six nouveaux effets, parmi les dix-sept livrés avec *Imagine 3.0* : "baloon", "particle", "spike" et

Le nouveau niveau Spline editor.

"sway". Ainsi que deux spéciaux pour le global : "haze" et "lens flare". L'effet "particle" associé à un objet "particulisé" dans *Detail editor* démontre parfaitement la puissance de la philosophie d'*Imagine*... Remerciements à Vitepro. ■

Les paramètres des effets particules d'Action editor.

Octamed version 5

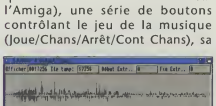
PHILIPPE BÉRARD

Le logiciel Octamed est l'un des trackers (voir notre rubrique "En pratique") les plus aboutis. Le logiciel comporte cinq disquettes : une disquette pour le programme lui-même ainsi que les diverses documentations au format texte standard et AmigaGuide, une autre pour les différents modules d'exemples et enfin trois disquettes pour le didacticiel permettant d'avoir une prise en main rapide du logiciel et de ses subtilités.

Le logiciel ainsi que son manuel (250 pages environ) ont été traduits par les soins de France festival distribution, société connue pour son catalogue de logiciels shareware. La traduction est de bonne qualité, malgré quelques anglicismes ("tutoriel" n'existe pas en français, par exemple) et une ponctuation à l'américaine...

Le logiciel

La première fois que l'on voit un logiciel de type "tracker", la première chose qui frappe, c'est son interface graphique. En effet, ces logiciels ont souvent une interface qui semble touffue, mais qui se révèle à la longue efficace. L'écran présente plusieurs parties : 4, 6 ou 8 colonnes représentant chaque voie sur laquelle ne pourra être jouée qu'une note à la fois (ce qui nous donne 8 notes maximum sur l'Amiga), une série de boutons contrôlant le jeu de la musique (Joue/Chans/Arrêt/Cont Chans), sa



Comment travailler votre son !

vitesse (SPD pour Speed, et BPM pour Beats per minute, battements par minute), les instruments (Params Inst/Edit Ech/etc.) ainsi que les modes d'édition (Edit/Espac/Accord/etc.).

Les notes peuvent être affichées selon deux méthodes :

1) Mode "pistes" (voir figure 1) : dans ce mode, chaque colonne représente une voie, les notes étant inscrites selon le standard anglo-saxon (CDEFGAB pour DO RE MI FA SOL LA SI), avec l'octave indiquée à côté et cinq chiffres indiquant l'effet désiré. Une fois habitué à ce type de notation, ce mode devient privilégié de par la somme de renseignements affichés sur chaque piste, mais aussi pour son mode édition permettant notamment d'entrer les effets à assigner aux notes. Dans le mode édition, le clavier de l'Amiga se transforme en clavier de piano sur deux octaves, les cinq premières touches de fonction servant à sélectionner les octaves désirées (F1 pour octaves 1 et 2, F2 pour octaves 3 et 4, ... jusqu'à F5 pour octaves 5 et 6). Les touches du curseur permettent de se positionner sur la piste désirée, et le mode "Accord" autorise l'entrée de plusieurs notes à la fois, celles-ci venant alors se placer dans les pistes contiguës à la piste actuelle. Pour ajouter un effet à une note, il suffit de déplacer à l'aide des flèches de direction du clavier le curseur dans la colonne effets, puis de taper le chiffre correspondant à celui-ci.

2) Mode "Notation musicale standard" (voir figure 2) : ici, les notes sont représentées sur une portée, de la même manière que sur une partition musicale classique. Une petite fenêtre s'ouvre dans ce mode pour représenter les différentes notes et silences sélectionnables avec la souris. Il manque dans cette fenêtre la quadruple croche et le quart de soupir pour avoir la panoplie complète des événements utilisables habituellement sur une partition. Les effets *Octamed* possède un nombre impressionnant d'effets, allant du changement de volume au portamento (glissement en fréquence d'une note vers une autre), en passant par des effets plus ésotériques comme le "note delay and retrigger", permettant de retarder le jeu d'une note et de la déclencher à nombre précis de tops d'horloge. Certains de ces effets ne s'appliquent qu'au contrôle MIDI, comme les changements de valeur des différents contrôleurs (ssustain, pitch bend, modulation, etc.). Les effets ajoutent souvent une "dimension" au son, en

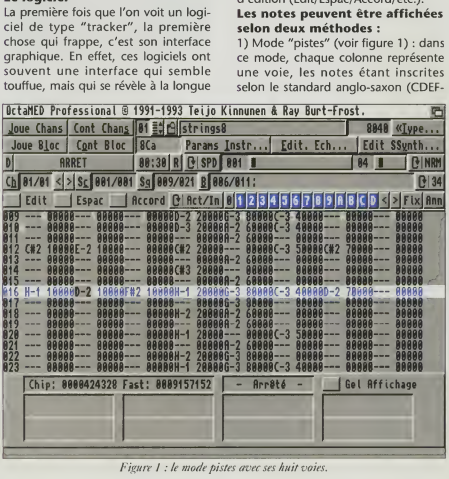


Figure 1 : le mode pistes avec ses huit voies.

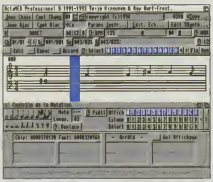


Figure 2 : mode notation musical.

augmentant la variété d'expression de celui-ci.

Les sons

Octamed permet d'utiliser en tout trois types de sons :

- les échantillons qui auront été préalablement enregistrés grâce à un échantillonneur, ou, plus simplement, récupérés sur un BBS ou dans une collection du domaine public. Les échantillons sont des fichiers contenant un son qui pourra être ensuite rejoué à différentes fréquences pour simuler, par exemple, un instrument de musique, voire pour créer des effets spéciaux ;
- les sons de synthèse, bien connus des musiciens ayant utilisé les synthétiseurs des années 70/80. Ces sons sont créés à partir d'une ou plusieurs formes d'ondes en deux dimensions qui peuvent être contrôlées par un petit langage de programmation, permettant de générer des transitions entre forme d'onde, de changer de vitesse de sélection d'ondes, etc. Le prinicipal avantage des sons synthétiques est qu'ils prennent très peu de place (souvent inférieurs à 1 ko), mais aussi qu'ils permettent d'avoir des sons se rapprochant de ceux des vieux synthétiseurs analogiques, très à la mode actuellement dans la techno ;
- les sons hybrides, partent du même prinicipe que les sons de synthèse, sauf qu'un échantillon est alors utilisé à la place des formes d'onde. On peut alors réaliser des effets spéciaux sur ce son grâce au langage de programmation, comme par exemple modifier l'attaque d'un son de piano pour l'adoucir et d'autres possibilités qui ne dépendent que de votre imagination !

Lorsque l'on sauvegarde un "module", c'est-à-dire une musique pouvant être rejouée ensuite avec les différents logiciels de type "player" présents dans le domaine public

(comme *EdPlayer* sur la disquette de ce numéro), tous les sons chargés ou créés lors de l'édition seront incorporés au fichier musique, ce qui peut augmenter la taille de ce fichier de manière considérable.

La MIDI

La gestion MIDI est l'un des points forts du logiciel, que l'on ne retrouve d'ailleurs sur aucun autre programme de ce type (cf. *Protracker*). Ceci permet au logiciel de dépasser la limite des 8 voies causées par le processeur sonore de l'Amiga et de pouvoir ainsi composer une musique sur 64 voies maximum.

Le programme permet par exemple d'entrer les notes de la musique à partir d'un clavier MIDI extérieur, ce qui en soit est déjà une bonne amélioration par rapport à la méthode courante, plus fastidieuse, surtout pour un musicien ayant l'habitude de jouer sur un clavier de piano.

Il est aussi possible d'assigner un

Editeur de sons de synthèse.

canal MIDI (de 0 à 15) et un numéro de présélection (preset) à un instrument de la musique pour pouvoir ensuite entendre directement cet instrument sur le synthétiseur. Pour envoyer des messages spéciaux au synthétiseur, l'auteur d'*Octamed* a prévu un éditeur de messages MIDI, dans lequel on pourra éditer ou recevoir un ou plusieurs messages éditables en hexadécimal, pour pouvoir les transmettre ensuite directement à partir de l'éditeur ou au moment voulu de la musique.

Octamed version 5 est actuellement le meilleur logiciel de type "traker" du marché. Certaines versions précédentes sont disponibles dans le domaine public. ■

Remerciements à France festival distribution.

PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

PROMO CD ROM

Moins de 199 Frs
CD DEMO 1 ou 2
CDPD 1, 2 ou 3
17 BIT Coll. 2
Now Games 1, 2 ou 3
Multimedia Tool Kit
17 BIT Coll.1 (2 CD)
PREY

149 Frs
CD Aminet 04/94

Moins de 99 Frs
Frozen Fish
Gold Fish

IMPORT CD ROM / CDTV / CD32

GIGA PD	399 Frs	Ultimate Mod Coll.	239 Frs
GRAFIK CD	149 Frs	Amiga Tools	249 Frs
IMAGINE CD	399 Frs	Animazing	119 Frs
MEGAHITS 1	319 Frs	NASA 25th YEAR	239 Frs
NETWORK CD	199 Frs	POWER ON	199 Frs
SAAR/AMOK CD	229 Frs	Cable Sernet CD32	239 Frs
Sunfly Karaoké1-5	399 Frs	et beaucoup d'autres.....	

SEXUAL FANTASIES
Le premier CD ROM Amiga pour Adultes
580 Mégas d'images et d'animations
(Pour tout Amiga + CDROM, CDTV et CD32)
STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES
399 Frs

VIDEO CREATOR
DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE
Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV)
Plus de 1000 images disponibles
Une multitude d'effets spéciaux
Des effets Psychés avec Psycho Cycle
Entièrement géré à la souris
Inclus: Random Rave générateur d'effets vidéos
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)
POUR CD32 399 Frs

LOCK'N'LOAD CD32
Un nouveau CD en provenance des USA, qui contient 1000 jeux du domaine public, dont un grand nombre inédit
199 Frs

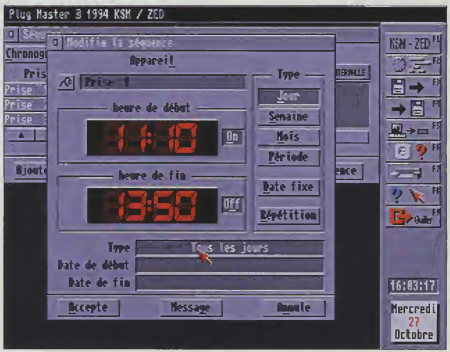
EUROSCENE 1
Quasiment toutes les démos réalisées en europe. Tout est classé par groupes et auteurs. Tous les fichiers sont archivés en Lha. Ce CD nécessite donc un lecteur de disquettes.
149 Frs

OVERDRIVE CD
Lecteur CD ROM PCMIA pour Amiga 1200 compatible CDTV, CD32, CD PC et MAc, CD Audio.
Version autonome PCMIA ou Version sur controleur Disque Dur Overdrive 1990 Frs
Lecteur CD ROM + 2 CDs 2490 Frs

PHOENIX DP
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax : 59 82 95 00
(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

Plug master

REZA ELGHAZI



1994, Big brother est de retour.

Bien que largement reconnu comme l'un des domaines d'applications les plus prometteurs de l'informatique moderne, surtout depuis l'avènement des premiers ordinateurs familiaux au début des années 80, la domotique n'a pourtant jamais véritablement connu l'essor qu'elle méritait et rares sont aujourd'hui les solutions abordables proposées au grand public. C'est donc avec un certain intérêt que nous avons découvert pour vous Plug master, le seul gestionnaire domotique disponible à ce jour sur Amiga.

La domotique est, par définition, l'automatisation des tâches domestiques ou en d'autres termes le contrôle et la gestion à partir d'un ordinateur d'une ou plusieurs applications extérieures. Il existe autour de ce principe une foultitude d'exemples pratiques qui, pour la plupart, sont basés sur le pilotage d'appareils électriques. Citons en vrac le contrôle de l'éclairage des pièces d'une habitation en vue d'une simulation de présence, la mise en route et le réglage du chauffage électrique, l'automatisation d'une cuisine, du système d'alimentation des animaux domestiques ou d'un aquarium, de la lumière des plantes, etc.

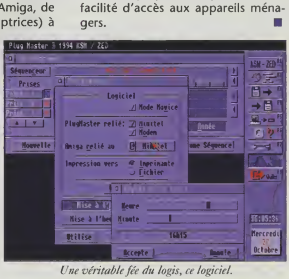
Le maître des prises

Fruit de la collaboration entre deux jeunes sociétés françaises, Ksm (Kheops software multimédia) pour le logiciel et la distribution et Zed (Zeus électronique développement) pour tout le côté hardware, *Plug master* est essentiellement basé sur un boîtier émetteur se connectant à l'Amiga, de plusieurs relais (prises réceptrices) à insérer entre la prise de courant et les appareils électriques à piloter et d'un logiciel pour gérer le tout. Le boîtier principal dispose d'une mémoire pouvant sauvegarder la programmation (séquence de domotique) de tous les appareils. Il est donc inutile de laisser l'Amiga constamment sous tension. A l'heure choisie, le boîtier émetteur actionne alors les différents relais, grâce à un numéro d'identification, directement à travers le courant porteur. Cette technique est très avantageuse car non seulement l'installation des relais en devient aisée et triviale, mais de plus aucun problème de câblage ne se pose. Développé en *Amos* par Michel Donat, le logiciel *Plug master* permet d'interroger l'état des relais et de définir et programmer pour une journée, une semaine, un mois, voire une année, toutes les séquences de domotique. Celles-ci peuvent alors être sauvegardées sur l'Amiga ou directement transmises au boîtier émetteur. De plus, ce dernier possédant une horloge interne, on pourra mettre en route un relais à la date choisie et à la seconde près ! Notons, finalement, la possibilité de

La programmation dans le temps.

vérifier et contrôler chaque séquence depuis l'extérieur, à partir d'un simple Minitel. Il faut évidemment connecter à l'Amiga un modem adéquat (transmission à 1 200 bauds minimum).

Plug master s'adresse surtout à tous ceux que le prix d'une installation de sécurité domestique a rebuté, mais aussi et plus particulièrement aux personnes âgées ou handicapés moteurs qui pourront profiter de la facilité d'accès aux appareils ménagers. ■



Une véritable fée du logis, ce logiciel.

CONCOURS ZENDA/DREAM

30 ALBUMS CAIRN À GAGNER

ZENDA

DREAM

QUESTIONS

1 - Quelles sont les deux séries de BD japonaises régulièrement citées dans Dream ?
2 - Quel titre les Editions Zenda ont récemment consacré aux univers virtuels ?
3 - Depuis combien de temps les éditions Zenda existent-elles ?

Envoyez vos réponses sur carte postale accompagnée de vos coordonnées à :
Posse Press/concours Zenda - 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon.

Prix d'une valeur de 72 F.

Le règlement du concours est disponible chez Posse Press. La clôture des participations est fixée au 1/09/94, cachet de la poste faisant foi. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses en présence d'un huissier.

Le tracker traqué

GREGORY HALLIDAY

Notre machine dispose de qualités sonores qui, depuis sa création, continuent de faire baver la concurrence. Bien loin des bip-bips désespérés que l'on arrache à grand mal au moindre Pc, elle a su s'imposer (entre autres) dans le domaine de la musique. Ce succès est en partie dû aux nombreux programmes dédiés qui envahirent le marché dès le début de son existence...

Nous vous proposons aujourd'hui une rubrique "En pratique" consacrée à la musique, normal quand on sait que le mois de juin lui offre une fête, que c'est l'été, et puis, il faut bien l'avouer, nous sommes très mélomanes, yeah !

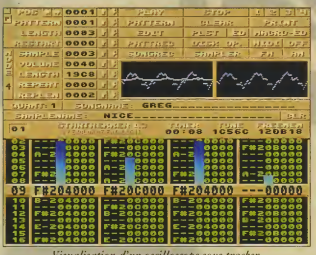
Les musiciens en herbe comme les plus confirmés n'ayant pu s'accoutumer à des logiciels tels que *Sonix* ou *Deluxe music construction set*, où ils devaient placer sur une portée la succession de notes qui créeraient la mélodie escomptée, il fallait trouver une riposte. La majorité des musiciens préférant la créativité à la rigueur du solfège, un nouveau type de programme vit le jour : les trackers. Leur but était, et est toujours, de simplifier au maximum le travail du compositeur. Ainsi, comme pour un véritable studio multipistes, les trackers se chargent d'enregistrer un à un les instruments sur des pistes différentes, pour ensuite mixer le tout au moment de la lecture, laissant apparaître le morceau finalisé. Les trackers ont tout de suite fait l'unanimité. Ils sont simples, conviviaux, et permettent à une seule personne de composer une musique qui aurait nécessité la présence de plusieurs artistes lors d'un véritable enregistrement. A la plus grande surprise des utilisateurs, c'est le domaine public qui fut le tremplin de tels programmes, et continue à proposer depuis toutes ces années des versions de plus en plus abouties de softs tels que *Soundtracker*, *Noisetracker* ou *Startrekker*. Des programmes commerciaux ont eux aussi tenté de s'imposer avec des logiciels tout à fait exceptionnels comme *Octamed*, mais le DP, regorgeant de trackers tout autant que de banques de sons, est le plus suivi du public, permettant ainsi aux néophytes de s'y exercer.

Tracker or not tracker

Tout d'abord, le plus simple des trackers requiert un minimum d'instruments pour créer quelque chose de concret. Après avoir réfléchi au style de votre morceau et déterminé les

Dss dispose d'un tracker.

instruments adéquats, il faudra les charger un par un dans le logiciel, pour que ceux-ci soient accessibles à tout moment lors de la création. Si vous ne possédez pas de sampler pour digitaliser des sons, pas de problèmes, le domaine public dispose de suffisamment d'instruments pour contenter les plus exigeants. Chaque son recevra alors un numéro de sample pour l'identifier. Après avoir choisi un numéro spécifique, il vous sera alors possible, via les touches du clavier, de jouer les diverses notes de ce même instrument. Une fois tous les sons chargés et répertoriés pour votre musique, il ne reste plus qu'à les agencer de façon originale. Les trackers fonctionnent par patterns (un pattern est

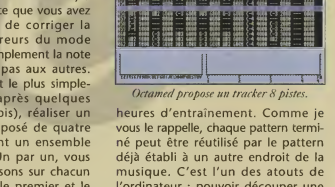


Visualisation d'un oscilloscope sous tracker.

une liste équivalant à un nombre de mesures données). Chacune de ces listes sera enregistrée l'une après l'autre, réduisant les risques d'erreur (inutile de revenir sur un pattern déjà réalisé avec précision) et d'indiquer au programme la position de tel ou tel pattern dans la musique finale, certains pouvant même être répétés plusieurs fois, et à des endroits divers de cette dernière. Il existe deux façons de programmer chaque pattern. On peut lancer le pattern en mode direct (option "record") : celui-ci défile en boucle, et chaque note que vous composez sur le clavier est directement enregistrée dans la liste. Bien sûr, il faudra d'abord définir l'instrument à enregistrer, et le canal sonore (quatre canaux sont disponibles sur Amiga) que l'on désire lui attribuer. Pour changer de canal, il faut simplement déplacer à l'aide des flèches curseur le petit carré rouge qui se trouve en plein milieu des partitions sur la voie appropriée. Si certaines notes ne sont pas dans le rythme, vous pouvez toujours utiliser la seconde manière (le mode EDIT). Celle-ci vous permet d'introduire, à l'endroit exact, la note que vous avez choisie, ou encore de corriger la moindre de vos erreurs du mode direct, en effaçant simplement la note qui ne s'harmonise pas aux autres. Vous pouvez ainsi, et le plus simplement du monde (après quelques petits essais toutefois), réaliser un simple pattern composé de quatre instruments, formant un ensemble musical cohérent. Un par un, vous aurez enregistré les sons sur chacun des quatre canaux, le premier et le second pouvant comporter des sons de batterie, le troisième des sons de basse, et le dernier une mélodie à la guitare électrique. Les options "play" ou "stop" seront là pour vous faire profiter de votre création, et en modifier les éléments perturbateurs (fausse notes, décalage par rapport à la mesure...), pour peaufiner les derniers réglages. Il ne vous reste plus qu'à passer au pattern suivant, et ainsi de suite jusqu'à l'obtention d'une composition complète.

Maestro, c'est à vous !

En ce qui concerne la création des morceaux, je ne saurais vous être d'aucune aide, la conception restant de votre propre ressort. Tout ce que je peux vous dire est de vous limiter dans un premier temps à un ou deux canaux sonores et à un nombre restreint d'instruments, pour acquérir les automatismes voulus après quelques heures d'entraînement. Comme je vous le rappelle, chaque pattern terminé peut être réutilisé par le pattern déjà établi à un autre endroit de la musique. C'est l'un des atouts de l'ordinateur : pouvoir découper une portion musicale et s'en servir de nouveau quand le besoin s'en fait sentir. Pour voler à votre secours, un tas de petites options supplémentaires vous aideront à créer votre musique de manière aisée. Vous pourrez choisir le numéro des pistes qui seront relues, pour n'écouter par exemple que les rythmes de fond sans entendre le thème principal réel de la musique, ou encore d'un analyseur de spectre audio. On peut aussi régler la vitesse de défilement de chaque pattern, le tempo des notes, ajouter un filtre contre les fréquences hautes, régler le volume de chaque instrument indépendamment, ou encore le vibrato exercé sur chaque son. Bonne composition !



Octamed propose un tracker 8 pistes.

Dream prof

***Sample** : échantillon sonore réalisé à l'aide d'un digitaliseur. Ce son est censé se rapprocher le plus possible de la réalité, dans la mesure du possible (matériel d'enregistrement, bruit de fond...), afin que vos musiques ne semblent pas être trop synthétiques.*

***Vibrato** : c'est la façon dont une note évolue au cours du temps. Le vibrato est bien souvent réglable dans les trackers quand on utilise le mode repeat pour un instrument (chaque note de ce dernier sera répétée un certain nombre de fois, avec des effets plus ou moins importants).*

L'ami Domaine Public N°1

Nouveautés du Mois

- SCOOPEX MELODIES/SCOOPEX : Music-Disk (3 Disks)
- EXILE/DESIRE : Track Demo
- HYMNS OF LOGIC/HARDCORE : Music-Disk (2 Disks)
- A FEEBLE TIME/ANATHEMA : Track Demo (1 Mo Chip+)
- GO WITH THE FLOW/DROG : Track Demo (A1200)
- SEDUCTION/COMPLEX : Music-Disk
- EXPIRATION/MAYHEM : Track Demo
- TECHNO HANGOVER/DK

Présentoirs de Jeux Commerciaux
KING QUEST VI
BANSHEE AGA (A1200)
BUMP'N'BURN
UNIVERSE
LEGACY OF SORASIL
ARCADE POOL (2 Jx)
BUBBLE AND SQUEEK
CLOCKWISER
CRAZY BUNNIES
DREAMWEB
EMPIRE SOCCER
SIERRA'S SOCCER
FIRE AND ICE AGA (A1200)
SKIDMARKS AGA (A1200)
BODY BLOWS AGA (A1200)
WHALE'S VOYAGE
RUGBY LEAGUE COACH AGA (A1200)

Editeurs de musiques
PROTRACKER 3.5: NEW !!
OCTAMED PRO 2.0 : La version Dp!
MED 3.22
QUADRACOMP 2.03 (2.0+): NEW !!
X-BEAT PRO : Boite à rythme

Players de musiques
EAGLE PLAYER 1.52 (2 Disks): NEW !!
POWERPLAYER 4.0
DASMODPLAYER 3.01 (2.0+): NEW !!
DELITRACKER 2.01

Astrologie
ASTRO 22 3.5
STARVIEW ASTROLOGY
MING-SHU CHINESE ASTROLOGY
ASTROLOG 2.29
ASTROLOGIE 4.01

Généalogie
SCION-GENEALOGIST 3.06
AMIGAFAMILYTREE 1.2

Rippers
DISK RIPPER 1.5
EXOTIC RIPPER 2.23
POWER RIPPER 1.35

ShareWare - 30 Pro/Disk
ACCORDS PIANOS. Instrum. PRO!
CLAVIERS (2 Disks): Instrum. PRO!
DRUMS (2 Disks): Instruments PRO!
BASSES: Instruments PRO!
GUITARS: Instruments PRO!
AMITEL 1.1 VF (2.0+). Emulateur Minitel MIS complet! Localist. Téléchargement, capture d'écrans...

KLONOIKE AGA (2 Disks): Superbe Jeu réussite avec Fin-Up sur les cartes!
MANGA BLUE AGA (4 Disks). Style ERIKA ELENIAK SLIDE: Erika Nue!!!
MEGABALL AGA 3.0. La toute dernière version de ce fameux Casse Brique!

Upgrade/Degrade.
Le compatibilité assurée!
RELOKIT 1.3 + FAKE MEMORY: Passe du Kickstart 3.0 au 1.3 et change 2M en 512K de Chip et 1.5M de Fast.
KICK 2.0: Passe du Kick 1.3 en 2.0.
KICK 3.0. Passe du Kick 1.3 en 3.0.

Divers
CRUNCH-MANIA 1.91: Le meilleur compacteur de fichier du moment!
IMPLODER 4.0 Idem
DISKSPAREDEVICE 1.6 (2.0+): Mettez 964Ko par disk au lieu de 880Ko!!
ICONIAN 1.90SE (2.0+): Superbe éditeur d'icones, supporte 256 couleurs.
POV 2.2 (7 Disks). Le meilleur RayTracer ! Pour rendeur confirmé
POV MOLECULAR RENDER
PRO-WIZARD 2.0: Conversion format. Promizer, Prorunner... en ProTracker. EPU DISK STACKER 1.4: Double la capacité de vos disks et disk!turl!
PHONEDIR 2.0: Gère votre répertoire téléphonique
SUPER DUPER 3.1: Le meilleur copieur du DP!!

CD-ROM - REVUES ETRANGERES
Nous consulter — AMIGA FORMAT, AMICA COMPUTING, AMIGA USER INT ...

KIT ANTIVIRUS
Dernieres versions
- ANTICLOGON 1.2
- VIRUS Z II 1.07
- VIRUS CHECKER 6.41
- VIRUS WORKSHOP 3.7
- SNAPSHOT 6.2 (Special DD)
2 Disks : 30 Frs

ACTION REPLAY IV
Pour mettre des vies infinies, recuperer les modules et images...
Pour A1200 UNIQUEMENT!
1 Disk : 30 Frs

SPECTRUM EMULATOR 1.7
Dernière version
EMulateur Spectrum 48K Compatible TOUT Amiga!
2 Disks : 30 Frs

C64 EMULATOR 2.0
Dernière version
EMulateur Commodore 64 NON Compatible A1200
2 Disks : 30 Frs

SPECTRUM GAMES
Des jeux pour SPECTRUM 1.7
7 Disks : 12 Frs/Disk

C64 GAMES
Des jeux pour C64 Emul 2.0
3 Disks : 12 Frs/Disk

COLLECTIONS DISPONIBLES
FISH 1 - 1000!! et plus
CAM 000 - 695 et plus
ANOS PDL 1 - 359
DPAT 1 - 64 et plus
MEGADEMOS 1 - 330 et plus
SLIDESHOWS 1 - 115 et plus
SCOPS 1 - 220
ASSASSINS GAMES 1 - 170 et plus
TSWP 1 - 28 et plus
JUKEBOX STORY 1 - 70 et plus
MUSIC DISKS 1 - 320 et plus
PORNO-ROTIQUES 1 - 90 et plus
MODULES, SAMPLES, FONTES VECTORIELLES, ICONES, JEUX, ANIMATIONS, MANGA, MIDI FILES (.MID)...

+ 7000 Disks en stock!

Constellation V4.8 Rev 3.5
"La Bible du chercheur de Dp"
Catalogue complet sur 2 disks : 20Frs

O.R.I.O.N Diffusion
12 Frs/Disk !
Frais de Port : 15Frs
1 Disk gratuit par tranche de 10
Réglement par chéque ou Mandat
Option envoi en Recommandé +15 Frs
Option Contre Remboursement +50 Frs

O.R.I.O.N Diffusion
BP 299 - 61008 ALENCON Cédex - Tél : 33.26.29.21

ABank, la gestion facile

FRANÇOIS LIONET, CRÉATEUR D'AMOS

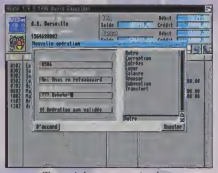
La rubrique programmation fait écho à la rubrique disquette de ce mois. En effet, François Lionet nous propose une visite complète du logiciel ABank, qui vous sera très utile pour gérer votre argent en ces périodes de vacances... Du côté de l'ami Blitz, un sujet tout aussi sérieux : l'utilisation facile des fonctions du système.

Fidèle à ma devise "je ne vous parle que de ce que j'aime bien", je vous présente aujourd'hui ABank, un programme de gestion de compte bancaire entièrement réalisé en AmosPro compilé, par David Gaussinel. Grand Amossien devant l'éternel, David est également l'auteur du célèbre Dompub & Co, l'animateur de Bélier production et j'en passe !

Il faut reconnaître que suivre ses comptes n'est pas la chose la plus passionnante du monde, mais c'est néanmoins indispensable si vous ne voulez pas vous retrouver en rouge un jour sur deux ! Le faire à la main relève du masochisme. Autant utiliser un programme. Comme dit l'auteur dans sa doc : "*les logiciels de gestion sont très nombreux, tant dans le domaine public que commercial. Mais lorsqu'ils ne sont pas tout simplement adoptés de versions Pc, ils sont souvent tristes ou n'autorisent que peu de choses*".

L'écran principal

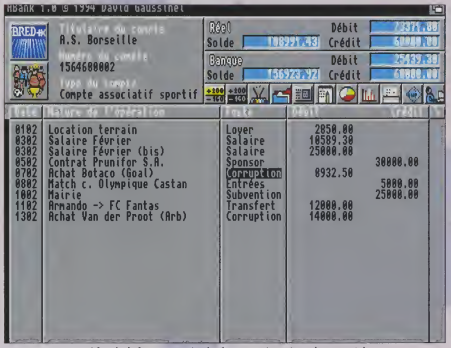
Bien que le programme soit entièrement fait en *Amos*, on se croirait sous *Intuition* ! Seule différence, la souris ne peut tirer l'écran. En revanche, on retourne très facilement au



Tenez à jour vos opérations.

Workbench en cliquant sur l'icône de profondeur en haut et à droite. La partie inférieure de l'affichage présente la liste des opérations du compte : date, nature, poste, débit ou crédit, et l'indicateur de rapprochement.

Le haut de l'écran présente les informations sur le compte agrémenté d'icônes du plus bel effet. L'auteur livre sur la disquette tous les logos des principales banques françaises ! Des fenêtres affichent en permanence le



ABank, le bon sens près de chez vous (et même chez vous) !

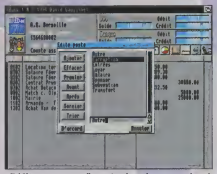
Programmation

solde réel qui inclut toutes les opérations, et le solde bancaire qui ne comprend que les opérations validées. On sait ainsi en permanence où l'on en est.

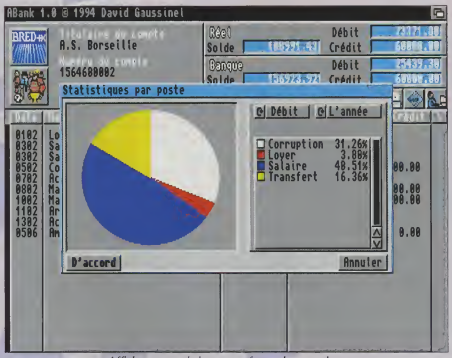
Onze icônes sont disponibles pour les opérations les plus courantes. Toutes ces fonctions sont évidemment doublées par des options de menu.

L'utillsation

Un clic sur une icône et voici la boîte de dialogue "Nouvelle opération"



Différents postes d'entrée, dont la corruption !



Affichez vos statistiques sous forme de camembert.

(voir image). Un poste peut être attribué à chaque ligne, vous pouvez bien sûr redéfinir la liste des postes. Il est possible de modifier directement tel ou tel paramètre dans la liste, tout simplement en cliquant dessus. Il me paraît difficile de faire plus simple.

La rapprochement du compte avec le relevé bancaire se fait par un simple clic dans la colonne de validation.

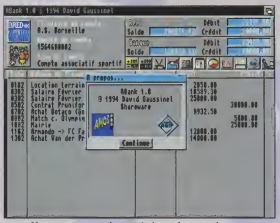
L'effacement d'une opération est possible, mais un peu tordue : il faut tout d'abord sélectionner l'icône "Effacement" puis aller cliquer sur la ligne à supprimer. Surtout ne pas oublier de sortir l'icône avant de faire autre chose.

Les traitements

Un clic sur l'icône de tri classe vos dépenses par ordre de date. Il est possible de voir les statistiques du compte poste par poste, sur un mois ou l'année entière, sous la forme d'un camembert (voir figure). Ce graphique donne une idée claire de la répartition des dépenses et des recettes.

Le deuxième affichage représente la balance du compte chaque mois de l'année dans un graphique barre. On peut ainsi facilement repérer les bons et les mauvais mois (ces derniers étant en général décembre et juillet/août, allez savoir pourquoi !).

Le programme propose un grand nombre d'options d'impression : sélection des postes, des opérations validées ou non, mois par mois ou sur l'année dans une petite boîte de dialogue bien pensée.



Vous pouvez y ajouter le logo de votre banque.

Et en plus...

Le programme permet de gérer jusqu'à dix comptes à la fois : vous retrouvez alors les différents comptes dans un sous-menu. L'écran principal peut-être affiché en entrelacé pour lire plus de données.

L'interface quant à elle, est totalement reconfigurable car *ABank* est compatible avec *Agip*. Acronyme de "Amos general interface protocol", Agip est un format de fichier de configuration commun à toutes les applications de Bélier production. Il vous suffit de posséder l'éditeur Agip (domaine public) pour pouvoir totalement remodeler votre interface : icônes, couleurs, options de menu, tout est accessible. L'auteur demande même à recevoir les plus belles interfaces !

On aurait tout de même aimé, mais ne chipotons pas trop, Quelques petits plus. Voici quelques idées pour une prochaine version :

- des calculs d'amortissement d'emprunts, pour comparer les taux d'intérêts ;
- une saisie des prélèvements automatiques périodiques, pour ne pas avoir à les rentrer à chaque fois ;
- une gestion automatique des virements entre plusieurs comptes, l'argent sorti de l'un étant automatiquement entré dans l'autre...

L'évolution du programme ne dépend que de vous, le public : l'enregistrement ne coûte que 75 francs (à comparer avec les produits commerciaux équivalents). L'auteur attend cent réponses seulement pour investir plus dans son développement. Toutes ces idées, et celles que vous lui proposerez seront si possible intégrées à une nouvelle mouture. Que tous ceux qui aiment les productions de David Gaussinel (comme moi !) se précipitent sur la disquette de ce mois, et installent *ABank* sur leur système. ■

Dream's o'clock in Amiga

PAR PIERRE PHILIPPE LAUNAY, CRÉATEUR D'ABE

Nous allons voir comment réaliser rapidement le multitâche, l'utilisation des fonctions du système, ainsi que l'utilisation des autres programmes existants. Plus concrètement, nous lancerons par exemple le programme Clock présent dans le répertoire (tiroir) Utilities de la disquette Workbench originale.

En double-cliquant sur l'icône Clock, on lance le programme d'affichage de l'horloge. Il y a mieux : l'Amiga étant vraiment multitâche, on peut alors déplacer l'horloge affichée et recliquer, et bien évidemment on voit apparaître une deuxième horloge. On vient d'utiliser l'interface graphique du Workbench et à vrai dire seuls les vrais débutants ne connaissaient pas cet aspect multitâche. En programmant, vous le savez, il existe une autre interface, non graphique, c'est-à-dire, plus proche de la machine. Pour lancer l'horloge à partir du Shell présent dans le tiroir System, il suffit bien naturellement d'écrire "Workbench/Utilities/Clock".

On va donc dire au *Blitz* de lancer l'horloge plusieurs fois en changeant à chaque fois ses positions horizontales et verticales. Le système possède pour ça une fonction... système, c'est-à-dire présente dans le programme qui gère l'Amiga. Les fonctions du système sont regroupées en bibliothèques spécialisées dans un type d'action. La fonction qui nous intéresse est la fonction Execute de la bibliothèque Dos. Mais tout n'est pas si simple. Cette fonction Execute a elle-même besoin de connaître qui lui adresse des saisies (Input file handler, fichier de saisie) et où écrire (Output file handler, fichier d'écriture). En général, le fichier de saisie est nul et le fichier de destination est également nul. Mais sait-on jamais, nous allons donc créer une routine générale qui ouvrira les fichiers oubliettes de l'Amiga, autrement dit NIL:. Il reste à savoir comment appeler une fonction du système.

Là je dois dire que le *Blitz* m'a épaté. Il suffit d'écrire le nom de la fonction du système suivi par le symbole souligné, par exemple "fonction_" pour appeler fonction. Mais c'était trop beau pour être vrai. Cela ne marche que pour les bibliothèques, il y a deux possibilités, soit vous commandez directement à Acid software une version spéciale, soit vous utilisez la procédure classique qui marche pour toutes les bibliothèques.

Supposons que l'on veuille par exemple utiliser la fonction DrawBevelBoxA de la bibliothèque Gadtools pour tracer des rectangles en relief. Il faudra auparavant ouvrir la bibliothèque Gadtool :

GadToolsBase=OpenLibrary_("gadtools.library",37) et à la fin du programme, il faudra refermer cette même bibliothèque : CloseLibrary_ (GadToolsBase).

Le programme en lui même n'est pas très difficile. Il nous faut tout d'abord prévoir que notre codage puisse se lancer aussi bien depuis l'icône du Workbench que depuis le Shell. Pour cela, on écrit une petite routine en entête, WBStartup. Il nous faudrait ensuite définir, déclarer, le type de toutes les variables utilisées si nous n'avons pas de basic. Ici, le simple fait d'écrire une variable amène aussitôt le basic à la déclarer mais dans un autre langage, nous aurions écrit :

TEXT clock []="Run SYS:Utilitie..."; en C ou clock dc.b "Run SYS:Utili... en Assembleur.

Pour les intimes, précisons qu'une variable est un identificateur, c'est-à-dire qu'elle représente un objet que l'on veut manipuler. Cet objet est un récipient qui contiendra souvent un nombre ou une chaîne de caractères. Puis nous imbriquons deux boucles For... Next. La boucle For haut... Next haut, fait varier, à chaque tour de boucle, la variable haut en commençant à 10 pour laisser visible la ligne de titre et en terminant à 430 pour ne pas déborder en bas. A chaque tour de boucle, la variable haut augmentera de 70, pareil pour For gauche. Vous pourrez essayer des valeurs plus petites ou plus grandes pour les dimensions de l'horloge et pour les différents pas de boucles utilisés. L'Amiga sait s'adaper automatiquement aux nouvelles contraintes. Dans ce codage, il y aura tout de même des possibilités d'erreur. La première consiste à utiliser des lettres accentuées dans le source. La seconde erreur consiste à écrire plusieurs instructions par ligne et à ne pas indenter le source. Très rapidement, on n'y comprend alors plus rien...

```
WBStartup ; lancable aussi depuis le
Workbench!return
clock$="Run Workbench:Utilities/Clock
Seconds Date Width=65 Height=70
Left="+return
For haut.=10 To 430 Step 70 ; variation
du haut!return
  For gauche=0 To 600 Step 65 ; et de
la gauche!return
    gauche$=Str$(gauche) ; conversion en
lettre$return
    haut$=Str$(haut)!return
    commande$=clock$+gauche$+"
TOP="+haut$!return
    Gosub Execute ; la routine qui fait
tout!return
  Next gauche!return
Next haut!return
End ; enlevez-le pour voir...return

.Execute!return
 console$="NIL:"!return
 console.l=Open_(&console$,$3ED)!return
 If console.l=0!return
   exec.l=IoErr_()!return
  Else!return
    nul$="NIL:"+Chr$(0) ; Nulle part!re
turn
   nul.l=Open_(&nul$,$3ED)!return
   If nul.l                    ; Si
Nulle part existe...!return
     commande$=commande$+Chr$(0)!return

exec.l=Execute_(&commande$,nul.l,conso
le.l)!return
  EndIf!return
EndIf!return
If exec.l=0!return
  exec.l=IoErr_() ; ajouter un traite-
ment d'erreur!return
 EndIf!return
 If nul.l!return
  close.l=Close_(nul.l)!return
 EndIf!return
 If console.l<>0!return
  close.l=Close_(console.l)!return
 EndIf!return
Return!return
```

On constatera rapidement les limites du codage. Chaque nouvelle horloge est chargée en mémoire et prend en gros 30 ko. Mais si l'horloge avait été "pure", elle n'aurait été chargée qu'une seule fois. Il reste cependant qu'on obtient un vrai multitâche avec par exemple 80 programmes marchant simultanément sur un écran de 640x480 sur un simple Amiga 1200 avec 3 mégas de mémoire.

En résumé, pour tous ceux qui croient encore au multitâche du pentium, qu'une multitude d'encépagements de génestrolle leur retombent dessus tel un busserole sur un nid de butome près d'une rivière de fifrelins buccoliques... Mais ça c'est une autre histoire. ■

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
TEL:45 45 73 00 du Lundi au Samedi
FAX:45 45 50 17 10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
TEL : 38 81 13 23 du Mardi au Samedi
FAX : 38 77 07 88 10h - 13h 14h - 19h

A500 :CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo . nous consulter

NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1220/4

x2 la fréquence de l'A1201
équipé 68020
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

G-FORCE 68040 33 Mhz + 4 Mo ext 64 Mo + SCSI + port // et + ... 2800 F
PROMO : + kit 4 Mo ..... + 2000 F
autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

Blizzard 1230/4/50 33Mhz
horloge+copro 68882 4 Mo ..... 2300 F
A1230 turbo/1230/40 40Mhz,horloge,1 Mo
options: SCSI, externe et interne ..... 2800 F
A 1230 turbo/2 Mo en plus 4490
PROMO : A 1230 turbo 40Mhz +
68882/4Mo + mem 4Mhz ..... 5490 F
A1214 turbo/1230/50 50Mhz avec MMU
horloge,4 Mo ..... 5990 F
port SCSI externe ..... 690 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo ..... 2790 F
GVP 120 Mo ..... 3290 F

DISQUES A 2000

GVP 290 Mo ..... 3990 F
autres capacités, nous consulter

PACK MUSIQUE

DELUXE MUSIC V 2+ INTERFACE MIDI 990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo ..... 1500 F
120 Mo ..... 2200 F
200 Mo ..... 2500 F
Livrés avec nappe et disquette.

OVERDRIVE

240 Mo ..... 2490 F
340 Mo ..... 2990 F

CD ROM INTERNE A4000/3000/2000

kit complet comprenant une carte controleur TANDEM et un CD-ROM multisession double vitesse **2490 F**

DISQUES SCSI SEULS

290 Mo ..... 2790 F
340 Mo SCSI 2 ..... 3290 F
540 Mo SCSI 2 ..... 5990 F
PROMO:1Go SCSI 2 ..... 6990 F

DISQUES IDE SEULS

240 Mo ..... 1990 F
340 Mo ..... 2490 F
420 Mo ..... 2990 F
Nouvelle carte accélératrice GVP pour A4000 consultez-nous

PROMO:AMIGA 1200

A 1200/80 Mo ..... 3900 F
A 1200/120 Mo ..... 4300 F
A 1200/200 Mo ..... 4900 F
avec logiciels: Wordworth
+ DP AGA + Printmanager
+ Oscar&Dennis ..... **+ 450 F**

LES MEMOIRES A500

512 K avec horloge ..... 290 F
1.5Mo avec horloge ..... 880 F

A600

1Mo avec horloge ..... 550 F

A1200

carte 4Mo option copro ..... 1890 F
Blizzard 8Mo, horloge
sans 68020 ..... 3200 F
BLIZZARD ext. 32 bits
4Mo avec 68882 ..... 2300 F
68882 à 33Mhz et oscillo. .. 900 F

A4000

4Mo 32 bits ..... 1400 F
2x4Mo 32 bits ..... 2500 F

CDROM PCMCIA pour Amiga 1200 2490 F

ECRANS

1084 S ..... N.C
MICROVITEC (remplace le 1950)
supporte tous les modes ..... 3400 F
SVGA 17" 1280x1024 NE AXIOM
idéal RETINA/PICASSO ..... 4950 F
MAG 17" pitch 0.26 ..... 6600 F

AMIGA 1200

disque 80 Mo
Blizzard 1220/4Mo
avec 68020 inclus
horloge et 4Mo 32bits
5900 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo ..... 2890 F
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 ..... 4200 F
promo: SPECTRUM GVP(2Mo) ..... 3690 F
RETINA Zorro3 4Mo ..... 4990 F
CPALVISION 24 BITS ..... 3990 F
GVP VISION 24 ..... 12900 F

ECRAN 17" 1280X1024
pour toutes cartes 24 bits
4950 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP ..... 1390 F
Z3 Fastlane/jusqu'à 1Gb/s le ..3490 F

SCANNERS

Scanner à main N&B ..... 990 F
Scanner ColorBurst
compatible AGA avec OCR ..... 3990 F
Epson A4 GT 6500(vf)
livré avec driver ASDG .. 7990 F
Epson A4 GT 8000(vf) ..... 9990 F

DIGITALISEURS

promo:VIDI -12 (dos en l'r) ..850 F
VIDI -12 temps réél ..... 1690 F
VIDI - 24 temps réel ..... 2490 F
DCTV sauf A4000 ..... 1990 F
DCTV + RGB ..... 3690 F
DCTV tout Amiga ..... 2290 F
filtre RGB seul ..... 1700 F
VLab (temps réel,YC) ati. ..... 3690 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 A P ..... 2500 F
GST Gold ASF ..... 3700 F
GST Gold SPF ..... 4400 F
GST Gold Pro ..... 6800 F
MSP 800 (avec TBC) ..... 15000 F
PROMO:G-LOCK de GVP ... 3190 F

***promo*:VIDI-12**

Pour bien communiquer à digitaliser. Compatible AGA. Documentation française.
850 F

IMPRIMANTES

CANON BJC 600 ..... 4490 F
HP 500 ..... 2300 F
HP DESKJET 500 C ..... 3990 F
HP DESKJET 550 C ..... 3950 F
PIMERA FARGO ..... 8900 F

COMMUNICATION

FAX/MODEM 14400 livré avec Praxitel ..... 1990 F
logiciel Praxitel ..... 430 F
logiciel GP FAX ..... 790 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4 (vf) ..... 690 F
PRO CONTROL ..... 590 F
PRO CONVERSION PACK ..... 590 F
BLITZ Basic ..... 790 F
SAS/LATTICE C ++ (V 6.5) ..... 1000 F
HyperCache Pro ..... 340 F
ASIM CDF SYS 2.0 ..... 700 F
AMOS Compiler ..... 310 F
PRAXITEL (MINITEL) ..... 430 F
Praxtel + cable ..... 510 F
ON THE BALL ..... 370 F
SCENARY ANIMATOR V4 (vf) ..... 690 F
ART DEP PRO 2.5 ..... 1690 F
IMAGE FX ..... 1690 F
GP Fax ..... 690 F
QUATERBACK 5.0 ..... 390 F
QUATERBACK TOOLS DELUXE 890 F
Kit Commodore dév 3.0 150 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3 (vf) ..... 590 F
WordWorth (vf) ..... 890 F
SUPERBASE 4 ..... 2490 F
PRO- CALC (tableur) ..... 1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE ..... 550 F
carte ctrl GVP HCD 0K ..... 1390 F
lecteur interne A500 ..... 550 F
carte ethernet Zorro Hydra ... 2700 F
carte ethernet PCMCIA I-Cred ..... 2700 F
MULTISTART 2+ ROM ..... 600 F
lecteur interne A2000/4000 ..... 600 F
transfo A500/00/1200 ..... 550 F
ROM 2 ou 1.3 ..... 200 F
ext.512K+horloge A500 ..... 290 F
cable PERITEL ..... 100 F
D823/D815 VGA ..... 150 F
souris AMIGA ..... 200 F

DCTV,CD-ROM, VIDI-24 SUNRIZE AD 516 EPSON GT 6500, OPALVISION PICASSO 2, ECRAN 17" démonstration sur rendez-vous

catalogue & commande
36 15 SALU

A1230Turbo2 de GVP 68030/40Mhz 4 Mo + horloge + copro.40 Mhz 5490 F

P.A.O

PAGESETTER 3.5 (vf) ..... 690 F
PRO PAGE 3.1 (vf) ..... 990 F
PRO DRAW 3.0 ..... 1490 F
PRO. PAGE 4.0 ..... 1490 F
PAGE STREAM 2.2 ..... 1990 F

MORPHING

CINEMORPH (vf) ..... 590 F
IMAGE F/X ..... 1690 F
MORPH Plus ..... 1590 F

DU STOCK, DES CONSEILS DES DEMONSTRATIONS DU CHOIX

VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA

Une image couleur capturée en temps réel

Des séquences entières stockées instantanément. Doc. française.
2490 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf) ..... 990 F
BARS & PIPES 1.0e (vf) ..... 2400 F
BARS & PIPES PRO 2 ..... 3000 F
SUNRIZE AD 1012/516 ..... N C
SUPER JAM (arrangeur) ..... 750 F
Deluxe Music V2 ..... 790 F
Deluxe Music V2 + interface MIDI .. 990 F
DSS + (vf) ..... 690 F
DSS (vf) ..... 390 F

TITRAGE

SCALA video Titler (vf) ..... 390 F
SCALA MM211(vf) ..... 1490 F
SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf) .. 2890 F
SCALA EE100 ..... 1990 F
MEDIAPOINT(vf) ..... 2990 F

GRAPHISME

BRILLIANCE ..... 1600 F
Personal Paint (vf) ..... 490 F
DP IV AGA (vf) ..... 800 F
REAL 3D CLASSIC (vf) ..... 990 F
REAL 3D V 2 ..... 3700 F
CALIGARI 24 (vf) ..... 1590 F
CALIGARI Broadcast ..... 4700 F
INTERCHANGE PLUS ..... 700 F
ESSENCE ..... 600 F
IMAGINE 3 ..... N C
ART DEP. PRO 2.5 ..... 1690 F

SYQUEST 200Mo externe
compatible 40 et 80Mo
livré avec une cartouche
5990 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

36 15 SALU

SYQUEST EXTERNE
livré avec une cartouche
88C (lit et écrit 44/88Mo) ..... 3950 F
105 Mo SCSI ..... 3990 F
200Mo SCSI ..... 5990 F
cartouche 44Mo/105Mo ..... 550 F
cartouche 88Mo ..... 650 F
cartouche 200Mo ..... 900 F

NOM/PRENOM.....
ADRESSE.....
VILLE.....CP.....Tel.....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
07/94D	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

La Dreamette vous répond

Do you speak Amiga ?
Hi Dreamette,
Je suis un débutant qui possède un Amiga 600 HD20 et une imprimante Seikosha. Depuis quelques temps, j'ai quelques problèmes avec mon A600 :
1 - lorsque je lance certains de vos programmes, un message me dit : "Please insert AmigaDream in any drive" (insérer AmigaDream dans un lecteur) ;
2 - quand je veux utiliser *PPaint* (du numéro 6 d'Amiga Dream), un autre message me dit : "*Personnal fonts* cannot be opened" (les "personnal fonts" ne peuvent être ouverts) ;
3 - quand je veux jouer à *Skidmarks*, un message me dit : "*Skidmarks* program failed. Wait for disk activity to finish" (le programme *Skidmarks* s'est crashé comme un malpropre, attendez l'arrêt de toute activité du disque) ;
4 - enfin, que veut dire le message "Can't open your tool AmigaDream:c/IconX" (impossible d'ouvrir l'outil AmigaDream:c/IconX) ?
Arnaud, Mondeville.
Hello boy,
En voilà des questions ! Et bien avant de te répondre précisément, je voudrais te parler des mystères du se... heu...de l'Amiga. Lorsque Dream vous offre une disquette, celle-ci est toujours "auto-boot", c'est-à-dire que l'Amiga peut démarrer dessus. Pour ce faire, il a fallu placer quelques répertoires et fichiers indispensables (comme L, S, DEVS, C et LIBS). De plus, certains logiciels demandent aussi la présence de répertoires ou fichiers particuliers (c'est le cas de presque tous les softs de Dream). Comment faire pour les connaître ? Voici une méthode.
Premièrement lire la rubrique "Disquette" pages 6 et 7... ça paraît évident, et pourtant je reçois plein de courriers me posant des questions dont les réponses se trouvent intégralement dans cette rubrique !
Deuxièmement, démarrer votre Amiga sur la disquette Dream et ainsi TOUS les programmes fonctionneront directement.... sauf parfois pour quelques options demandant des périphériques particuliers (comme une imprimante) ; c'est le cas d'une impression sous PPaint (voir la lettre suivante). Après cette petite mise au point, passons à tes questions.
1 - Tu n'as tout simplement pas démarrer ton ordinateur sur la disquette Dream. Si tu possèdes un disque dur et si tu veux mettre les programmes se trouvant sur une disquette de Dream, voici la démarche générale que tu dois suivre : crée un répertoire sur une partition de ton disque dur, puis copie l'intégralité du contenu de la disquette dans ce nouveau répertoire, change les chemins par défaut grâce au menu Information des icônes ; ainsi il faut que tu remplaces toutes les chaînes de caractères "AmigaDream:" (par exemple AmigaDream:c/IconX) par le nom de ton disque dur suivi du nom du nouveau répertoire (par exemple : DurDur:c/IconX). Enfin, vérifie le contenu des répertoires LIBS, DEVS, L, FONTS et C se trouvant sur la disquette Dream et copie les fichiers non présents dans leurs répertoires respectifs du Workbench. Très important : ne copie seulement que ceux qui n'existent pas sur le Workbench, pour éviter de remplacer des fichiers de versions différentes.
2 - Si tu veux utiliser PPaint sur une autre disquette ou sur un disque dur, tu dois copier le contenu du répertoire FONTS de la disquette Dream dans celui de la nouvelle disquette.
3 - Bizarre... ce superbe jeu fonctionne normalement sur A600... Es-tu sûr de démarrer sur la disquette ??!!
4 - Tu n'os pas l'utilitaire "IconX" dans ton répertoire assigné "C:". Cet utilitaire existe sur la plupart des disquettes Dream (dans le repértoire C). Il suffit donc de le copier.

J'imprime pas !
Dreamette de mes rêves,
Je voudrais, chère créature dont les yeux brillent de désirs non assouvis et sont comme les diodes vertes de marche/arrêt de mon ordinateur préféré, connaître tes mensurations (et accessoirement pourquoi je ne peux pas imprimer mes dessins avec le logiciel *PPaint* donné avec le numéro 6 de votre magazine ?).
Jean Christophe, Châtillon.
Ah Jean-Christophe, je me sens défaillir sous le flot de tes compliments... A ton avis, quelles sont mes mensurations ? J'attends tes propositions (de toute nature...) avec impatience. Mais pour le moment, passons à des choses plus sérieuses, c'est-à-dire l'Amiga. Ta question sur PPaint rejoint le courrier précédent. Pour utiliser la fonction d'impression de ce logiciel, il faut copier tout le répertoire sur une copie de ton Workbench (ou sur ton disque dur si tu en as un) déjà configuré pour ton imprimante (grâce à l'utilitaire Printer du répertoire PREFS) et faire tout d'abord ce que j'ai indiqué à Arnaud. Ensuite, tu copies le contenu du répertoire FONTS de la disquette Dream dans celui de ta disquette Workbench (ou de ton disque dur). Et là, oh miracle, si tu démorres sur cette copie de Workbench, tu pourras utiliser les fonctions d'impression.

Overdriving
Chère Dreamette,
Après avoir lu l'article sur l'*OverDrive CD* (Amiga Dream n° 7), j'ai été intrigué par ce nouveau CD-Rom, qui, à mon avis, mériterait un long dossier... j'ai quelques questions à te poser :
1) L'*OverDrive CD* est-il prévu pour l'Amiga 4000 ?
2) Peut-on lui ajouter une carte FMV ?
3) Pourquoi n'est-il pas totalement compatible avec la CD-32 ? Est-ce que les jeux à venir sur la console fonctionneront avec ce périphérique ?
4) Est-ce vrai qu'il accepte les CD Pc et Macintosh ? Tous ? Dans le cas d'un jeu d'aventure sur Pc CD-ROM, peut-on sauvegarder la partie à partir du lecteur de disquettes de l'Amiga ?
5) Du nouveau pour *Sam and Max* et *Day of the tentacle* ? Y-a-t-il de bons jeux d'aventure en préparation ?
6) Pourquoi Lucas arts n'était pas présent à l'ECTS ? Oh, j'allais oublier... votre magazine est génial !
Bertrand, Grenoble
Salut Bertrand,
Nous avons reçu pas mal de lettres à propos de l'OverDrive CD et surtout en ce qui concerne sa compatibilité PC/Mac, et donc voici des réponses qui intéresseront, je crois, un grand nombre de lecteurs.

L'OverDrive CD est un lecteur de CD-ROM destiné exclusivement au 1200. Il se branche sur le port PCMCIA de cette machine (il ne fonctionne donc pas sur le 4000, et je n'ai pas connaissance d'une version spéciale pour celui-ci). Venons-en à so compotibilité Pc et Mac. Il n'est pas compatible dans le sens où tu l'entends : il est impossible par exemple de faire tourner des softs Pc ou Mac à partir d'un OverDrive CD. Alors pourquoi parler de compatibilité ? Tout simplement parce que ce lecteur peut accepter ces CD-ROM et les LIRE (grâce à un standard commun de formatage, l'ISO 9660). Mais cette compatibilité s'arrête à ce niveau : tu peux lire, par exemple, des informations provenant d'un CD-ROM Pc.... mais comme lorsque tu utilises une disquette Pc dans ton Amiga 1200, rien n'est exécutable car les programmes ont été faits pour le processeur Intel et non pour le Motorola de l'Amiga.

2) Il n'est pas possible d'ajouter une carte Full motion video (voir Amiga Dream n° 1 et n° 2 pour plus d'infos sur cette carte) dans ce lecteur.

3) La CD-32 n'est pas seulement un Amiga 1200 avec un lecteur de CD-ROM. Elle contient en plus quelques composonts électroniques (dont l'Akiko) et l'interface CD-ROM/machine est très spéciale (et très rapide !).

4) Et non, pour les raisons que je viens d'indiquer ou début de ma réponse.

5) Pas de news à propos de Sam and Max et Day of the tentacle sur CD-32. En revanche, en ce qui concerne l'arrivée de bons jeux d'aventure, il y a Simon the sorcerer qui devroit être sorti lorsque tu liras ces lignes, et sa version number II ne devrait pas trop tarder. Toujours dans les bonnes surprises pour la CD-32, Beneath a steel sky devrait sortir prochainement (cet été si tout vo bien).

6) Difficile de le savoir... mais sache que ce n'était pas le seul grond éditeur à être absent de ce salon londonien (si tu ne sais pas ce qu'est l'ECTS, c'est que tu n'as pas lu Amiga Dream n° 7 !). Electronics arts et Gremlin étaient aussi absents. Une des explications est que certains de ces éditeurs ne se déplacent qu'une fois par an (L'ECTS a lieu au printemps et en automne).

A coeur et à cri !

Dreamette,

La nouvelle m'a d'abord laissé incrédule, mais lorsque l'on me l'a confirmé, je suis resté abasourdi. Commodore a fermé. (...) Pff, quelle dérision ! Le match Atari contre Commodore est terminé : match nul... très nul... zéro partout... tous annihilés... les ordinateurs de loisirs ont disparu, que reste-t-il ? Les Pc, de loisirs ? *Windows*, où ça intuitif ? Les Mac peut-être ? C'est l'ordinateur dont la philosophie de conception se rapproche le plus de celle de mon Amiga. Ce serait "ok" si le moindre contact avec ces ordinateurs ne me procurait pas une sensation glacée, une odeur asceptisée... Pas chaleureux ces bêtes là... alors quoi ? Quoi ? Qu'est-ce qu'il vous faut ? Il est pas bien mon micro ? Hein ? Putain, il est presque parfait ! Il est presque parfait mon 1200 ! Qu'est-ce qu'il vous faut ? Et merde ! merde, merde, merde... J'en veux pas de vos boîtes en plastique, je veux mon micro, avec ses qualités, ses défauts, ce qu'il est, tout ce qui l'entoure, pas ces bricolos de Pcistes, ni de ces Macistes guindés, je veux du fun, des Amigaïstes déchaînés, des démos-parties, des graphistes débridés, des musiciens en transe, des codeurs qui vibrent, la scène Amiga quoi ! Regardez cette lettre, cette qualité d'impression, c'est beau, hein ? (NDLR : pas mal en effet !). C'est de la 24 aiguilles, du 1200 avec un disque dur et du moniteur de récupération (NDLR : mais non c'est pas une lettre de Jean-Pierre Coffe !), ça marche impec, ça coûte 3 000 francs tout compris : le 1200, les 85 Mo, l'imprimante, les moniteurs (un 1083S et un VGA pour bosser), le soft aussi. Et pas pirate, non, non, acheté, c'est de l'occase, du courage, et le génie des ingénieurs, qui font que tout ça coopère avec le 1200 sans discuter (NDLR : il y a parfois des engueulades...).

Mes hauts-parleurs me jouent en ce moment même une musique hyper chouette.... j'ai du mal à croire que c'est du 4 voies... c'est beau, c'est du piano (*Beneath dignity* pour ceux qui connaissent)... c'est du multitâche, du vrai... allez, hop, un coup d'oeil sur le Workbench, sans quitter mon traitement de textes... il est chouette mon bureau, *Magic Workbench* a bien fait les choses...Tout en marbre rose, et les icônes, d'une beauté... celles de dock en bas à droite aussi sont chouettes, merci *Tool manager*... le plus beau, c'est que tout ça sort du domaine public, pas un sou à débourser, cadeau du programmeur... il a mérité son chèque pour son shareware... qu'il continue à bosser sur son micro, puisque les maisons d'éditions sont d'ignobles chacals (NDLR : pas toutes, heureusement !) qui ont déjà abandonné Atari, et vont nous lâcher aussi... à moins que...

A moins qu'une boîte rachète les licences de Commodore... alors ça continuerait ? Non ça ne continuerait pas, ça repartirait de plus belle, car ce n'est pas le marché qui a tué la compagnie, mais les erreurs coûteuses de connards en costards, de gaffes ignobles, notamment au point vue de la publicité, parce que pour ce qui est des produits, et des ingénieurs, c'est le top ! Des micros merveilleux, aux performances incroyables, grâce à leurs coprocesseurs surpuissants, une console en avance sur toutes les autres, du 32 bit, du CD double vitesse, du 262 000 couleurs...(...). Mon disque dur ronronne discrètement, mes hauts-parleurs fredonnent cette belle musique, la lueur de mon moniteur éclaire la ligne discrète de mon clavier au toucher si précis, si familier...(...).

Rendez-vous dans sept ans les Amigars... je reste à la boutique, tenez-moi compagnie... ou partez si vous le voulez vraiment, je m'en fous après tout... mais sachez une chose : s'il n'en reste plus qu'un... ce sera moi !

Arnaud, Toulon.

Impassible, j'attends toutes vos questions simples, techniques ou plus personnelles. Envoyez-moi également vos réactions aux grands thèmes du moment : le piratage, l'informatique qui rend malade, l'image virtuelle, la violence dans les jeux vidéo... Que le vent des collines bleues vienne caresser vos cheveux...
au mois prochain !

Petites annonces

Ventes

Vds A500 + Mon coul + Ext 1 Mo + 3 Joy + 400 Disks jeux + util : 3 000 F. Tél : 78 76 87 74.

Vds A4000/040 DD 120 Mo 10 Mo Ram Scan doubleur écran 1960 lect ext : 13 000 F. Tél : 55 50 59 61.

Vds DD120 Mo pour A1200. Prix : 1 900 F avec jeux et util. Tél : 60 20 83 85. Roger.

Vds PC 386 sx 25, 4 Mo RAM, DD 120, lec. disk 5 1/4 et 3 1/2, VGA 1 Mo, Dos, Windows + carte Sound Blaster Pro. Prix 4 000 F à débattre. Tél : 49 58 90 65 (répondeur).

Vds CD-32 + Microcosm + Lotus + Sensible Soccer + Oscar et Diggers + 2 CD multimedia : 2 300 F. Demander Stéphane 78 05 08 80.

Vds 2 imprimantes : 1 à jet d'encre + 1 24 aiguilles : 1 000 F et 1 400 F + logiciels, cause achat Overdrive CTL. Tél : 43 86 64 03.

Vds CD-32 + moniteur : 2 000 F à déb. ou éch contre A1200. Tél : 44 41 28 99. Florent (Oise).

Vds imprimante Citizen 224-24 aiguilles couleur + driver Amiga - Tbe - prix intéressant. Tél : 21 86 34 66.

Vds Amiga 1200 + DD 80 Mo SS garantie + 2 joys + nbrx jeux. prix : 3 500 F. Tél : 60 23 13 17.

Vds A500 plus + ext mem 1 Mo : 1 000 F. Caillet Xavier. Tél : 39 19 59 26 (dép. 78).

Vds Ultimate 8ody Blows, Nigel Mansell, Fire Force, Whale's Voyage + DP & Shareware CD-32. Prix à débattre. Tél : 92 87 62 42.

Vds housses CD-32 - A500/A1200... tout style ! Petit prix. Druzelik Stéphane,5, rue du Pont, 10100 Crancey.

Vds jeux sur Amiga. Contacter Corbat Jean-David au : 38, rue Taine, 75012 Paris.

Vds Amiga 1200 + 40 DD + 3 manettes + jeux + utilitaires + tapis souris, état neuf sous garantie. Prix : 9 000 F. Contacter Sam 54 27 85 10.

Vds jeux CD-32 (Microcosm) : 220 F. Contacter Laurent Herpin,1, rue de Flavy 02480 Cugny. Tél : 23 52 50 12.

Vds CD-32 + Jx Oscar, Diggers, Microcosm : 2 000 F. Laurent Herpin 23 52 50 12.

Vds A500 + ext 2 Mo + lecteur ext : 1 500 F + A2000B + HD 40 Mo + 5 Mo RAM + 2 lect 3 1/2 + 1 lect 5 1/4 : 4 500 F - Genlock : 800 F. Tél : 34 10 56 14.

Vds Backup Amiga new démo util - util Pro. Après 18 h demander Max 56 20 67 90.

Urgent ! Vds Amiga 1200 parfait état : 1 500 F + Vds aussi TV-coul-péri : 1 500 F à débattre. Tél : 45 80 17 27.

Vds jeu Cool Spot Amiga 500/500+/600/1200/1500/2000 : 200 F garantie + EL : 67 53 98 60 demandez Emilien.

Vds A500 + ext 512 Ko + lect ext 3"1/2 et 5"1/4 : 1 000 F + Vds jeux neufs récents : 100 F. Genesia... Contactez Thomas, tél : 42 64 07 06.

Vds Amiga 600 1 Mo + 2 joysticks + 100 jeux, Flashback, Monkey Island, Super Frog, F16, Manchester etc. + souris : 2 000 F. Tél : 64 28 91 35.

Vds nombreux jeux et utilitaires sur A1200 et 500 avec emballages d'origine. Tél : 56 74 74 12.

Vds jeux Genesia : 150 F, Theatre of Death : 100 F + Kirandia : 100 F + Lemmings : 50 F + Power Monger : 50 F + Speedball : 100 F. Tél : 88 82 99 71. (Michel).

Vds A500 (1 Mo) + écran couleur 1084S + 120 jx + joy, souris + boîtes. Prix : 2 500 F ou échange contre CD-32. Tél : 60 01 56 42 *(77).*

Pour passer une petite annonce - Dream n°9

Les petites annonces sont gratuites et prioritaires pour les abonnés, 20 francs pour les non-abonnés en chèque à l'ordre de Posse Press/PA, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon. Seules les petites annonces rédigées sur le bon original de ce numéro et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiées. La vente et l'échange de logiciels concerne uniquement les originaux. Dream se réserve le droit de refuser toute annonce portant à confusion. - Rubrique : ❑ Achat ❑ Vente ❑ Echange

Vds jeux CD-32 Labyrinth : 150 F + Castles II : 200 F + Liberation : 200 F ou le tout : 500 F. Candillon Didier. Tél : 22 52 29 66.

Vds Amiga 500 + souris + Alim + ext 512 Ko avec horloge + MK3 Action Replay. Prix : 1 400 F. Tél : 21 74 63 42. Dpt 62. Demandez Jean-Pierre.

Achats

Achète ext mémoire 1 Mo ou 2 Mo 32 bits pour A1200. Faire offre au : 20 53 42 13. Ap 18 h.

Ach ou éch logs sur 500/1200. Demandez Pascal au : 20 42 03 04, après 18 h.

Recherche jeu monopoly + achète ou échange contre d'autre jeux pour A600. Tél : 47 39 18 43.

Contacts

Cherche contacts sur A500/600 pour échange sur Toulon. Tél : Pierre 94 75 01 37 ou Seb 94 46 57 17.

Echange Amiga 1200 et AT neuf contre console CD-32 C-Gindre. Tél : 53 53 58 55.

Cherche personne qui pourrait me dire comment faire pour aller au niveau du sol dans Beneath a steel sky. Contacter Laurent au : 56 51 89 52 (Bordeaux).

Agatools 3 disquettes de DP pour A1200 comprenant des utils et démos tous les mois : 25 F. Lopes C. 61 Grande Rue 95270 Asnières.

A500/1200 éch nbx jeux, démos, DP. Envoyer D7 pour liste. Débutants acceptés. Mounissens 319, Ch de Pavin 33140 Cadaujac.

Amiga Mag n°4 vient de sortir. Tél : (16-1) 69 45 22 07 ou Amiga Mag 4e, rue de Châtillon 91260 Juvisy sur Orge.

Recherche contacts pour Amiga 500/600/1200. Faire savoir. Tél : 22 64 92 65 après 18 h 30 et 20 h 30.

A1200 cherche contact et cours ASM de Phoenix-DP sauf n°1 et 4 région 29. Contacter Yves au : 98 70 47 70 après 19 h.

Ch. corres. pour échanges de DP, démos A500/1200, Aquitaine si possible. Jimmy, 10, rés Verts Côteaux 33270 Floirac.

Cherche graphiste et musicien de niveau moyen ou débutant pour projet de jeux en DP. Gasc Christophe. BP73 - 82200 Moissac Cédex.

Rech. DP slide show et tous utils démos jeux. Envoyer 1 D7 pour liste poss. vente et éch. David Tertre, 2, rue Artois 72100 Mans.

Cherche contacts sympas sur A500/600/1200. Fournier Julien 35, rue de Moulin à Vent 34200 Sète. Tél : 67 53 06 10.

Ch. contact DP échange + traductions perso. SVP pas pirate. + vds orgnx pas cher et bien. Sauer, 2, rue Stade 67800 Hoenheim.

Recherche contact Amiga 500-600-1200-New. Tél : 21 64 92 65 après 18 h.

Championnat player manager sur Amiga. Doc A F. Jaillet, 10, allée des Roses 54200 Dommartin les Toul. Joindre 1 env + 3 timbres.

Dream, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon est édité pas Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 9 rue Neuve St Germain 92100 Boulogne.
Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.
Associés principaux : Francis Poulain, Christine Robert, Romain Canonge.
Directeur de publication : Francis Poulain. Tél. : (16-1) 46 23 91 73.
Directeur commercial : Romain Canonge. Tél. : (16-1) 46 26 78 67.
Assistante générale : Valérie Ambrosio. Tél. : (16-1) 46 26 78 66.
Télécopie : (16-1) 46 26 84 00.
Rédaction : (16-1) 46 23 90 48.
Rédactrice en chef : Christine Robert.
Ont collaboré à ce numéro : Stéphane Anquetil, Philippe Bérard, Gilles Bourdin, Alexandre Cavanaggia, Justin Coffrey, Carole de Landtsheer, Reza Elghazi, Farah, Grégory Halliday, Pierre-Philippe Launay, François Lionet, Mister B., Vincent Oneto, Valérie Robert, Rod, Yann Serra, Wim Sical.
Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy.
Illustrateur : Mouloud Oussid, Weg.
Bande dessinée : Weg.
Fabrication
Photogravure : Promographic, Paris.
Impression : Berger-Levrault Graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.
Diffusion : MLP.
Dépôt légal : mai 1994.
N°ISSN : 1241-3976.
Commission paritaire : en cours.
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1994. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

DREAM'S BOOTIK

N° 1
Tout sur la console CD-32
Jeux : Hired guns, Space hulk, Genesia...
Labo : Brilliance, Deluxe music...
La vidéo pratique
Jeux CD : Pinball fantasies, Diggers, Oscar...
Disquette
Dss, logiciel musical commercial complet
Tetris pro, tetris de qualité commerciale
Hermes, téléchargez sur le 36-15 ADream
Démo du mois

N° 2
Dossier : les jeux de rôle
Jeux : Cannon fodder, Alien breed II...
En pratique : musique sur Dss
Jeux CD : Zool, Sleepwalker, Labocode...
Tout sur la carte FMV
Disquette
Amos Turbo, extension Amos
Praxitel, émulateur minitel
5 jeux + 1 démo

N° 3
Dossier : les jeux d'horreur
Jeux : Second samurai, Jurassic park...
Labo : Video backup, Personal paint...
Comparatif imprimantes (1ère partie)
CD Dream : Microcosm, Sensible soccer...
Disquette
Cinemorph, logiciel commercial de morphing
Space invasion, space invaders
Xmas lemmings

N° 4
Dossier : les virus informatiques
Jeux : Mister Nutz, Simon, Bubba...
Comparatif imprimantes (2e partie)
En pratique : morphing sur Cinemorph
CD Dream : Labyrinth, Wing commander...
Disquette
Quickwrite, traitement de textes commercial
Virus checker, anti-virus
Klondike, jeu de réussite + 1 démo

Anciens numéros 35 F

N° 5
Dossier : sex'n'Amiga
Jeux : Brian, Skidmarks, Nord & sud...
Labo : Blitz basic, carte A1230, Mediapoint
En pratique : tout sur Quickwrite
Jeux CD : Defender of the crown, Dennis...
Disquette
Skidmarks, une course de voitures
Abackup, logiciel de sauvegarde de disque dur
Cocktail, 70 fiches cocktail
Programmes en Amos

N° 6
Dossier : images de synthèse à Imagina
Jeux : Darkmere, Legacy of sorasil, Zool II...
Labo : ADPro, Quarterback, On the ball...
CD Dream : Bubba, Disposable hero...
Un poster !
Disquette
Personal paint, logiciel commercial de dessin
Nibble, jeu d'action
Bioz II, calcul de biorythmes
Programmes en Blitz basic

N° 7
Dossier : le piratage
Jeux : Beneath a steel sky, K240...
En pratique : Personal paint
CD Dream : Spécial trucs et astuces
Jeux CD : Chaos engine, Lotus, Fury...
Disquette
Canon studio, logiciel d'impression
Dotz et dés, jeux de réflexion
Hemroids, classique d'arcade
Calendar, calendrier perpétuel

N° 8
Dossier : les simulateurs
Jeux : J. Pond III, Heimdall II, Benefactor...
Labo : Caligari 24, DirOpus, Overdrive CD...
En pratique : Personal Paint (2e partie)
Jeux CD : Gunship 2000, sexual fantasies...
Disquette
Personal font, logiciel commercial de fontes
Proker : un poker comme au casino
Monaco et Croak : 2 jeux d'arcade

80 F

Rellure Dream
Offrez à votre collection d'Amiga Dream une superbe reliure. Robuste et pratique, elle protègera sous son design agréable, 11 numéros du magazine.

80 F

T-shirt Dream
Bomber le torse avec la Dreamette sur le coeur ? Une réalité avec ce T-shirt 100% coton à l'effigie du magazine. Disponible en taille L et XL.

45 F

Tapis souris Dream
Doublez la durée de vie de votre souris et facilitez-vous l'existence avec ce tapis souris jersey, première qualité, illustré par la Dreamette.

145 F

Timbres de france
Offre spéciale Dream pour les CD-maniaques philatélistes. Ce CD compatible CDTV et CD-32 recense, sous une interface très conviviale, plus de 5 000 timbres de France. Testé et approuvé par Dream.

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à Posse Presse / VPC, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon. Paiement par chèque à l'ordre de Posse Press. Mandat obligatoire pour les Dom-tom et l'étranger.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....

Articles	Quantité	Prix unitaire	Total
Anciens numéros	☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8	35 F	
Reliures		80 F	
Tapis souris		45 F	
T-shirts ☐L ☐XL		80 F	
CD Timbre		145 F	
	Frais de port France 16 F CEE/Suisse/Dom-Tom 22 F Reste du monde 34 F		
	Total		

Abonnement 11 N° + 1 jeu offert

Formule Dreamer

11 numéros + 11 disquettes : 350 francs

- le 11e numéro et sa disquette gratuit
- un logiciel de jeu parmi 10 grands hits gratuit
- vos petites annonces gratuites

Formule CD Dreamer

11 numéros : 297 francs

- le 11e numéro gratuit
- un CD de démo Microcosm gratuit
- vos petites annonces gratuites

DREAM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

coupon-réponse

n°9

Oui, je souhaite m'abonner à Dream à partir du numéro ..... .

❑ Je choisis la formule Dreamer (350 francs*) avec le jeu suivant :

❑ Agony, Amnios, ❑ Aquaventura, ❑ Atomino, ❑ Bill's tomato's game, ❑ Carl Lewis, ❑ Carthage, ❑ Cytron, ❑ Leander, ❑ Walker.

Je choisis la formule CD Dreamer (297 francs*) avec le CD de démo de Microcosm.

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement de ..... francs à l'ordre de Posse Press par : ❑ Chèque bancaire, ❑ Chèque postal, ❑ Mandat.

Offre à renvoyer avant le 30 août à Posse Press/Abonnements, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon.

** Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DOM/TOM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.*

juillet/août 1994 - n°9

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DES CONSOLES CD 32 BIT

Ultimate body blows
Fire and ice
Chuck ro[illegible] II
Striker
Premiere

Danse avec les agneaux

Philips vient de signer un accord avec Orion home video pour l'adaptation au format vidéo-CD d'une dizaine de nouveaux titres. Même si ces titres ne sont pas précisés, il ne fait aucun doute que les classiques de la collection OHV (*Danse avec les loups, Le silence des agneaux, Robocop, Mississipi burning...*) seront les premiers à être adaptés.

Arcade machine

La société anglaise Spectacular graphics vient de terminer le développement d'un modèle de borne d'arcade à base de CD-32. Idéal pour les éditeurs qui peuvent désormais occuper les marchés des salles de jeux avec un produit pour console. Un exemplaire tournant avec *Pinball fantasies* était présenté au dernier ECTS de Londres.

Les pirates du CD

L'Elspa continue de se battre contre les pirates. L'arrivée du support CD vient en fait de générer une nouvelle race de flibustiers informatiques : les pirates CD. Leur mission : la mise sur disquette ou disques durs de logiciels CD ou encore la création de CD regroupant des centaines de logiciels piratés. Au mois de mai, un atelier de pirates a été démantelé en Angleterre. Six personnes y travaillaient au piratage de logiciels, à leur installation sur support CD et à la duplication de ces CD. Chaque CD contenait pour plus de 200 000 francs de logiciels professionnels et ludiques...

Le style Pinkie

Pinkie, le rose lui va si bien !

La version CD-32 du jeu *Pinkie* ne devrait pas être toute seule sur son CD. Les amateurs de (bonne ?) musique y trouveront aussi la bande originale du jeu chantée par la jeune Kelly Smith ainsi que le clip en FMV !

Serial lecteur

Après le lecteur de CD de Commodore et celui d'Archos, la société allemande Bsc annonce son propre projet. Encore à l'état de développement, le lecteur s'enfiche dans le port PCMCIA de l'Amiga 1200. Il permettra de lire les CD-Rom Pc, les Photo-CD, les CD audio, les CD pour CDTV et CD-32.

Overdrive CD

On ne va pas vous refaire un cours sur l'*Overdrive*. Destiné à l'Amiga 1200, ce lecteur CD permet de lire les CD-audio, les CD-Rom Pc ou Mac et les CD de la CD-32. A ce sujet, une liste de logiciels compatibles est déjà disponible : *Alfred chicken, Beavers, Brutal football, Bubba'n'stix, Dangerous streets, Deep core, Diggers, Donk, Fire & ice, Fly harder, Frontier elite II, Fury of the furries, Liberation, Lunar C, Meun arenas, Microcosm* (ouiii !), *Nick Faldo's golf, Nigel Monsell, Now games 1/2/3, Oscar, Overkill, Seek & destroy, Summer olympix, Surf ninjas, The chaos engine, The humans, Trolls, Whale's voyage, Wing commander, Zool*. Pour l'instant, les incompatibilités connues concernent *Global effect, Premiere, Super putty* et quelques titres CDTV. Mais des "patches" de compatibilité sont en cours d'élaboration. Signalons enfin que les têtes pensantes d'Archos planchent sur une carte FMV pour le lecteur.

Photo CD

Les heureux possesseurs d'un lecteur de CD pour Amiga peuvent désormais exploiter les CD photo de Kodak grâce au *Photoworx*. Le programme permet de visualiser les photos d'un simple clic de souris. Lorsqu'une carte graphique *OpalVision, Picasso, Retina* ou *Piccolo* est détectée, l'affichage est amélioré en conséquence. Dernier avantage, de taille, le système permet de sauvegarder au format IFF les images du photo-CD !

Gametek-nologie

La société américaine Gametek (*Humans, Elite...*) vient de créer une nouvelle filiale, Gametek division, destinée à éditer une collection de vidéo-CD. L'agenda prévoit le lancement de 20 titres en septembre (dont 8 dessins animés pour enfant) et 6 nouveaux films en novembre. Parmi les titres prévus, signalons : *La nuit des morts vivants, Metropolis* et les meilleurs Chaplin. Gametek a également prévu de fournir avec ses films, sur le même CD, des démonstrations de ses jeux... Une alternative très agréable aux publicités des séances de cinéma.

Super CD

Les ingénieurs d'Ibm viennent de mettre au point un système permettant de stocker sur un nouveau type de CD dix fois plus d'informations que sur un CD classique. La bête, qui garde pourtant le même diamètre qu'un CD classique, peut contenir un million de pages de texte, douze heures de musique non-stop ou encore plusieurs films. Ce nouveau CD devrait ouvrir des horizons encore non explorés aux développeurs. Mauvais point : le système, que l'on peut apparenter au collage de deux CD l'un sur l'autre, n'est pas compatible avec les lecteurs actuels.

Photo lite

EUREKA

Le Photo CD vous connaissez ? Créé par Kodak, ce système qui vise à mettre sur CD vos photos, remporte un vif succès. Sa création est simple. Il suffit d'aller voir votre photographe avec une pellicule à développer ou une série de photos (maximum 100) et de demander leur installation sur CD Photo. Ouvrons d'ailleurs une parenthèse pour indiquer qu'il vaut mieux générer le CD à partir de photos déjà développées qu'à partir d'une pellicule car dans ce dernier cas, toutes les prises (y compris les mauvaises) sont installées sur le CD... En fonction de l'efficacité de votre photographe, la tâche est remplie en une dizaine de jours à un prix moyen de 4,50 francs par photos.

Le *Photolite* permet donc de lire les CD-Photo sur CD-32. L'affichage se fait en 16,7 millions de couleurs, ce qui assure un maximum de rendu. L'utilisateur a la possibilité de choisir une photo par son numéro, de modifier la luminosité de l'image et son sens (portrait ou paysage), le tout à partir du pad. Malheureusement, si le *Photolite* remplit son office de manière très honorable (rendons hommage à Eureka pour avoir su réaliser ce que Commodore n'a pu faire), l'ergonomie du logiciel est très contestable. Les informations relatives aux images sont affichées au bas de l'écran de manière peu explicites, le choix d'une photo se fait sans prévisualisation et sur la foi d'un numéro affiché bizarrement au centre de l'écran, l'affichage des photos prend près d'une minute... Bref, les créateurs de *Photolite* sont plus à féliciter pour leur tour de force que pour leur interface !

A noter que nous avons effectué ce test avec les CD-Photo de la collection Expédition patrimoine (édition Tribun) qui recensent les plus belles images du patrimoine mondial.

Remerciements à la société Fds pour le prêt du logiciel.

LA PLUS GRANDE LOGITHEQUE DE PARIS

TOUTE LA MICRO : MATÉRIELS & LOGICIELS
TOUS LES JEUX : MICRO & VIDÉO
CALCUL, TÉLÉPHONIE, LIBRAIRIE & PRESSE
TOUS LES SERVICES FNAC

LE MONDE DE L'AMIGA
• Le Rendez-Vous des passionnés
• Toutes les nouveautés en français
• Des vendeurs spécialisés et reconnus

LE FORUM INNOVATIONS :
Un espace de démonstration, où spécialistes et journalistes vous présentent sur grand écran tous les types de produits présents à la Fnac Micro, du mercredi au samedi.
Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac.

71, bd St-Germain - 75005 Paris
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79
Ouvert du lundi au samedi, de 10h à 20h
Métro : Cluny, RER : St-Michel, Parking : Lagrange

fnac

Video creator

La CD-32 n'étant pas une machine utilitaire mais plutôt ludique, il est bien rare de rencontrer des logiciels un peu plus sérieux sur ce support. Video creator est l'un de ces rares programmes qui permettent de tirer partie de la console pour autre chose que du jeu.

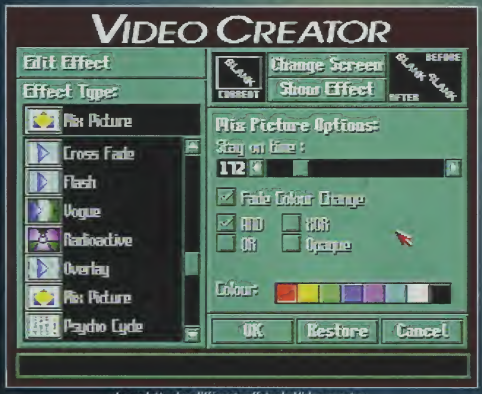
GREGORY HOLIDAY

Le nom même du produit vous met la puce à l'oreille, comme il a pu le faire à son arrivée à la rédaction. Mon domaine de prédilection étant la vidéo, il était impossible de passer sous silence ce fabuleux logiciel, précurseur de nombreux autres de la même trempe.

Video creator permet en effet de créer assez simplement ses propres clips vidéo. Une fois dans le programme, il vous suffit de choisir la musique sur laquelle vous désirez travailler. Mais attention, vous n'êtes pas limité aux seules musiques présentes sur le CD, mais vous pouvez sélectionner n'importe quelle chanson de votre album préféré. *Video creator* vous permettra, sans pour autant effectuer de reset de la machine, d'écouter et de sélectionner le morceau de votre choix, et c'est bien là son point fort, car votre seule limitation reste la bibliothèque de CD que vous possédez.

Une fois la musique choisie, vous devrez organiser votre clip comme le ferait un réalisateur. Le disque laser étant un support réputé pour sa grande capacité de stockage, vous disposerez d'un éventail d'images et d'effets visuels pour mener à bien votre projet. Un bon millier d'illustrations se trouvent déjà sur le CD, regroupées en plusieurs thèmes. L'arborescence des répertoires est claire et facilite votre recherche dans des domaines aussi variés que les véhicules, les visages ou les animaux. De 2 à 1 298 couleurs sont disponibles selon les images, car bien que l'aspect visuel augmente proportionnellement au nombre de couleurs, la mémoire se fait de plus en plus rare à chaque graphisme chargé. Une fois un graphisme sélectionné, il faudra choisir l'effet approprié à son apparition, dans le menu d'édition.

Les nombreux effets de Video creator.



La palette des différents effets de Video creator.

Le montage de vos réalisations.

L'harmonie entre image et son.

On gère ainsi la succession d'images qui défileront pendant la durée de la musique, en essayant de leur donner le rythme nécessaire à l'harmonie du couple.

Allez, on enchaine !

Si vous n'êtes pas sur de votre enchaînement, *Video creator* possède une option de synchronisation. Vous lancez la musique (en remplaçant le laser du programme par celui de votre choix) et d'un simple clic de souris, vous indiquez l'endroit exact ou sera insérée l'image. Pour en revenir à la souris, bien que celle-ci ne soit pas obligatoire, elle reste le moyen le plus efficace pour se servir du logiciel. Les effets sont nombreux (cut, fondu enchaîné, cyclage de couleurs, scrollings) et paramétrables en durée. Certains sont même totalement psychédéliques, épileptiques s'abstenir. On se plaît à essayer tous les effets et à calibrer les apparitions en fonction de la musique. En vous procurant le câble de liaison permettant de raccorder votre console à un Amiga, vous ouvrirez alors le programme à vos propres créations, qu'elles soient dessinées ou dignalisées. Malheureusement, seules les images fixes seront prises en compte par le logiciel. Il aurait été encore plus excitant de pouvoir inclure des anims de son choix. Mais ce cordon marchant dans les deux sens, vous pourrez alors sauvegarder vos réalisations pour les retravailler un peu plus tard, au lieu de les enregistrer sur magnétoscope, et tout reprendre lors de la prochaine utilisation. La sortie composite de la CD-32 permet aisément le raccordement à un magnétoscope, à condition de posséder le câble adéquat cinch/péritel heureusement assez commun. Bien qu'il ne puisse pas reconnaître d'animations de type DPaint, *Video creator* est capable de lire des pages au format Video-CD, les effets étant appliqués par-dessus ces images. Dans ce cas, le réalisme de vos créations clouera le bec de nombreux détracteurs, pour peu que vous possédiez une carte FMV. Que ceux qui ne n'ont pas les moyens de posséder une console ET un ordinateur ne s'inquiètent pas car l'éditeur prévoit de sortir régulièrement des datas disks bourrés d'images et d'effets. Alors, pourquoi se priver ?

Remerciements à Phoenix DP.

Piochez dans la photothèque.

AXE LOISIRS
25 Bld SALVATOR
13006 Marseille

Tel : 91.55.61.58

AMIGA 1200

KICK OFF 3	280 F
HEIMDALL 2	270 F
TORNADO	265 F
BRIAN THE LION	165 F
IMPOSSIBLE MISSION	310 F
ALFRED CHICKEN	210 F
THE CHAOS ENGINE	199 F
SECOND SAMURAI	245 F
BANSHEE	210 F
TOP GEAR 2	215 F
UFO	NC
GUNSHIP 2000	NC
SABERTEAM	NC
BANSHEE	NC
GUARDIAN	NC

Extension 1200 :

Carte 68030 - 28 Mhz - 0 Mega

1990 F

AMIGA 500/600/1200

SIERRA SOCCER	199 F
K240	239 F
SKIDMARKS	215 F
SENSIBLE SOCCER 94	149 F
MANCHESTER UNITED	220 F
WINTER OLYMPICS	219 F
IMPOSSIBLE MISSION	310 F
ELFMANIA	199 F
DARKMERE	235 F
PUGSY	240 F
BLACK SECT	210 F
BATTLETOADS	149 F
CANNON FODDER	240 F
INNOCENT UNTIL	245 F
OVERLORD	NC
FIFA	NC
KIN QUEST 6	285 F
THEME PARK	NC
DRAGONSTONE	NC
BENEFACTOR	NC
CRASH DUMMIES	NC
ARMOUR GEDDON 2	NC
APOCALYPSE	

Lecteur de disk :

Externe	550 F
Interne	490 F

Extensions Memoire tout amiga nous contacter

AMIGA CD32

BANSHEE	235 F
DRAGONSTONE	NC
INT. EDIT. SENSIBLE	190 F
LITIL DEVIL	260 F
MANCHESTER UNITED	220 F
BRUTAL SPORT FOOT.	195 F
FONTIER	230 F
PIRATES GOLD	180 F
DISPOSABLE HERO	195 F
ULTIMATE BODY BLOWS	239 F
LOTUS TRILOGY	199 F
GUNSHIP 2000	239 F
GLOBAL EFFECT	230 F
ZOOL 2	259 F
HUMAN	239 F
HEIMDALL 2	NC
FIRE & ICE	210 F
SKIDMARKS	NC
GUARDIAN	NC

bon de commande à retourner à

AXE INFORMATIQUe LOISIRS
25 BOULEVARD SALVATOR
13006 MARSEILLE

FRAIS DE PORT :

CHEQUE	30 F
CONTRE RENBOURSEMENT	50 F

CD

Ultimate body

TEAM 17

Rafler à l'abominable ***Dangerous street*** *(et oui, on n'avait que celui-ci) le titre de meilleur beat'em up sur CD-32 était une chose relativement simple. Restait à le faire avec panache. Team 17 peut se vanter d'y être arrivé avec Ultimate body blows !*

Body blows était déjà un excellent beat'em up sur Amiga. Quelques mois après, *Body blows galactic* s'est rapidement imposé comme la référence sur Amiga 1200. La dernière mouture, *Ultimate body blows*, a donc été logiquement conçue pour la CD-32. Et quelle mouture ! Les programmeurs ont su parfaitement réunir les deux premières versions pour faire un méga-jeu, agrémenté d'options originales.

Les programmeurs ont su parfaitement réunir les deux premières versions pour faire un méga jeu.

En tout, 23 personnages (seulement 22 sont accessibles directement) peuvent combattre. On y retrouve les héros de *Body blows* (Ninja et son "super shadow" ou Dug et sa prise "tremblement de terre") tout comme ceux de *Body blows galactic* (Kai-ti criant "finger press !" ou encore Inferno en boule de feu). Chaque personnage peut exécuter une série de coups "classiques" mais très personnels ainsi qu'un coup spécial. Celui-ci est commandé en appuyant pendant un certain temps sur un bouton, le temps qu'une jauge de puissance se remplisse (on est pendant ce temps souvent exposé aux coups de son adversaire). Cependant cette force n'est pas inépuisable puisqu'au fil de ses utilisations, la jauge se remplira plus lentement...

Les options de combat sont multiples. A deux ou à un seul joueur vous pouvez affronter, tour à tour, tous les personnages. A quatre ou à huit joueurs, une option spéciale "Tournament" permet de se mesurer. Enfin la fonction "Tag team" offre la possibilité de varier les plaisirs. Le principe est simple : un joueur choisit autant de personnages qu'il le souhaite (jusqu'à 21). L'ordinateur sélectionne le même nombre de joueurs. Les deux premiers de chaque équipe s'affrontent. Lorsque le match est terminé, le gagnant reste en lice alors que le perdant se fait remplacer par le suivant dans son équipe. A la fin, l'équipe perdante est celle qui n'a plus un seul homme debout.

Le brushing minute.

The ultimate Bouddha blues synthétique, le retour !

Plus de 20 personnages !

Parmi les autres options, signalons la possibilité de paramétrer la durée des combats, de fixer le nombre de rounds d'un match (1 ou 3), de choisir la force de l'ordinateur. L'option la plus géniale est le mode "Turbo". Dans ce cas, le jeu est extrêmement rapide et donne à *Street fighter II* une vague impression de lenteur...

CD

blows

Bref, *Ultimate body blows* est un jeu fantastique. D'une part parce que les options et les personnages donnent des combinaisons de jeu infinies. D'autre part parce que la qualité des graphismes est à la hauteur de ce que peut faire une CD-32. Des 12 paysages en 256 couleurs qui apparaissent au hasard en arrière plan des combats, 9 sont entièrement nouveaux. Les sprites des personnages sont énormes, colorés et rapides (on aurait aimé cependant une animation plus fluide...). Enfin, les voix digitalisées des personnages et les 16 morceaux de musique CD stéréo (merci Allister, encore une fois) sont parfaits. Quand à la jouabilité, elle est largement améliorée par rapport aux versions Amiga. Pour être très honnête disons que le pad de la CD-32 y est pour beaucoup... les joysticks à un seul bouton n'ayant jamais permis aux beat'em up sur micro de s'imposer. Et puis les temps de chargement sont si rapides maintenant... La CD-32 a enfin son beat'em up, le plus complet de tous ! La CD-32 est enfin une console !

W.S.

Quand il s'écrase, ça fait "plouf".

La revanche de Génie (sans bouillir).

Beat'em up

GRAPHISME	17
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	16
SON	17
DURÉE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	17
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	16

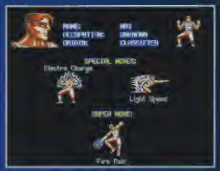
Nombre de joueurs : 1 à 8

Langue : français

Disponible : -

93%

Chaque personnage possède sa propre panoplie de coups spéciaux, en voici quelques exemples.



Fire and ice

BENJAMIN

Vous incarnez Cool coyote qui doit venir à bout d'un sorcier du feu, prêt à tout pour dominer le monde et vous devrez par là-même aider un maximum de bébés coyotes à regagner la sortie dans chaque niveau. Il vous faudra traverser sept mondes différents : les glaces, la forêt et le château, l'océan, l'Amazonie et ses indigènes, les Aztèques et leur temple, pour finalement affronter le maléfique sorcier. Chaque monde est divisé en cinq sous-zones, possédant une sortie représentée par une serrure de glace. Pour passer au niveau suivant, il est obligatoire de récupérer les six morceaux d'une clé détenue par les sbires du malade de service. A vous de "briser" le plus de monstres avant que l'"horrible" ne vous localise. Une fois le temps écoulé, le sorcier vous attaquera à coups de boules de feu, mais Cool coyote est coriace... Les niveaux regorgent de bonus, en tirant sur des nuages, vous obtiendrez des flocons de neige, arme suprême, un grand nombre de "warp zones" sont accessibles çà et là... Pour finir, si vous parvenez à conduire des bébés coyotes à la sortie, vous obtiendrez une vie supplémentaire. Le côté graphique a été refait pour la CD-32. Chaque monde a ses propres décors, effets et monstres. Par rapport à l'original un plan différentiel de toute beauté a été implanté, des effets spéciaux ont été rajoutés. Un menu vous permettra de choisir entre des musiques CD ou celles d'origine. Mais plus encore, il vous sera possible de vous entraîner dans l'un des quatre premiers mondes.
A.C.

Les coyotes chez les Aztèques.

Les graphismes ont été refaits.

Plates-formes

GRAPHISME	18
ANIMATION	16
JOUABILITÉ	16
SON	17
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	16
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1
Langue : anglais
Disponible sur : Amiga, Pc

89%

Chuck rock II

JOIN DENIGN

Si le punch et la préhistoire ne vous effraient pas, suivez le guide. Core pour l'occasion a réalisé un dessin animé de qualité servant d'introduction et dans lequel il résume l'histoire du sympathique *Chuck rock*. Après avoir délivré sa douce Ophélia des mains de Gary, Chuck se transforme en homme d'affaire. Le temps passe, un petit Chuck vient au monde. Gary, jaloux de ce bonheur, décide d'enlever le vieux Chuck. C'est au tour de Chucky de partir à la rescousse de son papa en détresse. Dans un jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique, bébé va devoir traverser d'immenses régions : les faubourgs préhistoriques, le pays des singes, les cascades, la zone du feu, les cavernes folles, l'arbre géant et j'en passe. Il est armé d'un gourdin avec lequel il attaque ses adversaires ou les évite en se mettant en équilibre. Certains monstres l'aideront dans sa quête à condition que celui-ci les délivre. Côté réalisation, les scrollings sont de bonne facture et le maniement de bébé est quasiment parfait. Hélas, si les musiques ont étaient refaites pour l'occasion (CD oblige) les graphismes n'ont pas bougé d'un pouce. Malheureusement le jeu est trop répétitif pour être intéressant et il ne fait pas le poids face à d'autres productions, qui elles sont plus travaillées.
A.C.

Moi faire gros bobo aux dinos !

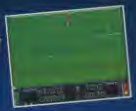
Plates-formes

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	16
DURÉE DE VIE	13
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	13
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1
Langue : anglais
Disponible : Amiga

77%

Striker



Les jeux de foot reviennent en force, notamment sur la CD-32. Bien que *Striker* ne soit qu'une simple adaptation de la version Amiga, qui sortit il y a longtemps déjà sur nos micros, le jeu est toujours aussi sympa à jouer. *Striker* lut le premier jeu à opter pour une vision en perspective du terrain, *Sierra soccer* ayant depuis peu repris ce mode de vue. Le terrain défile donc en simili-3D, avec des footballers d'une taille assez importante, que l'on ne peut comparer avec un *Kick off* ou un *Sensible*. Tout seul comme à deux, en championnat comme en coupe, le jeu est tout de même prenant, son aspect visuel y étant pour beaucoup. *Striker* possède toutes les caractéristiques de ce genre de soft : replay, formation, trajectoire de balle (coups francs), et en apporte d'autres de son propre crû : contrôle du gardien de but lors des penalties ou des coups francs ou encore animation du panneau lumineux que l'on retrouve sur de nombreux stades, pour marquer le score ou afficher des messages. *Striker* est agréable à jouer sans pour autant égaler *Sensible* ou *Goal*, malgré une conception novatrice. Un jeu de foot plutôt qu'une simulation.

G.H.

Qui se Tapie derrière Striker ?

Football

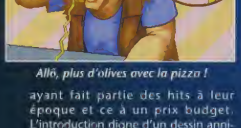
GRAPHISME	10
ANIMATION	11
JOUABILITÉ	11
SON	11
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	13
DIFFICULTÉ	12
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	8

Nombre de joueurs : 1 à 2
Langue : anglais
Disponible sur : Amiga, Pc

76%

Premiere

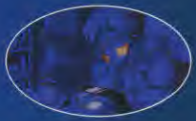
Le vol peut causer bien des tracas. Notre ami Clutch Gable en sait quelque chose. Déjà disponible sur Amiga 500, Core design réédite pour notre plus grand plaisir, les titres



Allô, plus d'olives avec la pizza !

ayant fait partie des hits à leur époque et ce à un prix budget. L'introduction digne d'un dessin animé de Walt Disney, "jette" les bases prétexte à un fabuleux jeu de plates-formes. Clutch s'assoupit après une dure journée de labeur dans une salle de montage, la veille d'une avant-première. Hélas pour lui (et heureusement pour nous) un concurrent dérobe le film et le divise en bobines qu'il cache dans différents studios. Notre malheureux héros se voit contraint de partir à travers six immenses niveaux afin de récupérer les bobines manquantes. Encore une fois, Core fait preuve d'imagination et incorpore des éléments nouveaux dans ce jeu de plates-formes. Dans chaque scène, il est possible au héros de se battre sur deux plans, élément assez original pour être souligné. Ceci permet d'adopter une nouvelle stratégie : éviter les ennemis. Chaque niveau dispose de son thème : western, noir et blanc, horreur, dessin animé, science-fiction pour finir par le fantastique. En outre chaque arme est en rapport avec le niveau visité, je passerai sous silence les gardiens de fin niveau qui défient l'imagination. La réalisation est excellente. Un scrolling fluide, des animations drôles et des bruitages collent parfaitement à l'action.

A.C.



Plates-formes

GRAPHISME	15
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	16
SON	12
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	13
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1
Langue : anglais
Disponible : Amiga

78%

Timbres de France et Monaco

SERIF

Les philatélistes n'ont qu'à bien se tenir. Leur console leur propose en effet de faire rimer informatique avec timbrologie. Le soft vous permet de découvrir ou d'obtenir des informations sur les milliers de timbres qui ont échafaudé l'histoire de la philatélie depuis 1949. Du 1F Vermillon aux timbres actuels (1992) en passant par les semeuses et le pont du Gard, vous découvrirez (ou redécouvrirez) les plus belles vignettes de la Poste française et de son homologue monégasque. Bien que vous puissiez compulser ce merveilleux catalogue par ordre chronologique, il se peut, pour des raisons bien précises, que vous vouliez retrouver un timbre dont vous ne connaissez pas l'année. Dans ce cas, le programme se chargera de le rechercher dans sa base de données, après que vous lui ayez fourni quelques informations sur le ou les thèmes représentés sur celui-ci. En peu de temps, vous pourrez renouveler le classement de votre collection et même en établir le montant. En effet, les côtes du catalogues Cérès (bien que celles d'Yvert et Tellier soient les plus usitées) valoriseront vos acquisitions. L'interface est plutôt sobre mais assez conviviale pour la circonstance, et les digitalisations sont dans l'ensemble réussies. En reliant votre console à un Amiga, vous pourrez même sauvegarder le détail de votre collection. Un soft inévitable pour les mordus du timbre ou les timbrés de l'enveloppe, en vente dans la Dream's bootik.

G.H.

Ce CD propose des informations sur des milliers de timbres.

Une base de données indispensable.

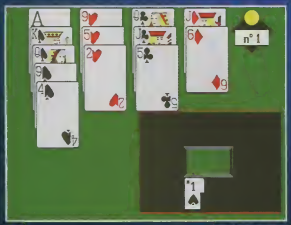
Bridge

WILL BRIDGE

Les adeptes de bridge vont pouvoir se réjouir, Will bridge leur propose cinq CD à la hauteur de leurs espérances. Pour ma part, j'ai surtout essayé le programme *Practice*, pour me familiariser avec les règles de ce soft que je ne connaissais pas encore. A ma grande surprise, j'ai commencé à me prendre d'affection pour ce jeu de cartes, dont l'intérêt est nettement supérieur à ceux que je connaissais. Le bridge est une véritable philosophie alliant la ruse à la logique. Les CD sont là pour vous le prouver, chaque joueur, débutant comme confirmé, y trouvant son compte. Le CD d'apprentissage vous donne rapidement la marche à suivre en ce qui concerne les honneurs, les ouvertures ou le rôle des participants à la table de jeu. Bien vite, on devient incollable sur les majeures, les mineures, les chicanes, les bicolores ou encore les mains régulières. Les autres CD seront à même d'évaluer le niveau de chacun, en leur proposant des parties acharnées. Pour ma part, je me limite à l'entraînement mais j'espère bien vite accéder aux échelons supérieurs. La réalisation graphique et technique est sommaire, et le programme agrémenté d'une musique monotone, mais pour peu que l'on veuille s'intéresser à ce jeu de cartes, on n'en démord plus. Je regrette aussi que l'aspect pédagogique ne soit pas toujours habilement mené, mais l'ensemble est suffisamment intéressant pour que l'on y prête attention.

G.H.

Tu bridges ou tu Will bridge ?



On se prend vite d'affection pour ce jeu de cartes.

KICK OFF 3

vous n'aviez jamais joué au football...

Disponible en version française sur PC-DOS, PC CD-ROM, Amiga 500/600, Amiga 1200 et Amiga CD 32

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente

Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

LE BALLON D'OR
FILM SORTI LE 13 AVRIL 94

ANCO
©1994 Anco Software Ltd.

Jouez et gagnez
le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM DES PACKS MULTIMÉDIA VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR CD, PC, AG

36 68 22 24

TÉLÉPHONEZ VITE AU
36 68 22 24
2Fr19 par minute
Jeu sans obligation d'achat

VERSION
Française par CiS

BRILLIANCE
Imaginez un endroit où tout est plus vivant, plus coloré, plus facile ; un endroit où tout est différent mais où tout vous paraît limpide et immédiat.
Brilliance™ de Digital Creations est un logiciel de dessin et d'animation intégralement nouveau qui vous apporte les performances de l'Amiga sur un plateau. Son interface "empilable" met toutes ses fonctions directement à votre portée : Undo / Redo illimité, dessin par courbes de Bézier, dégradés sur 256 couleurs, "banque" de 8 brosses fixes ou animées directement accessibles, aérographe totalement paramétrable, fonctions d'animation très évoluées incluant le niveau de transparence de la brosse (effets de fondus) et le facteur d'accélération sur chacun des axes.
Mais Brilliance™ est avant tout un logiciel de dessin surpuissant capable de fonctionner dans tous les modes graphiques de l'Amiga y compris en 256 couleurs et en HAM8. Son module TRUEBrilliance™ permet même de travailler en HAM6 ou HAM8 sur des images en 15 et 24 bits dont la résolution n'est limitée que par la mémoire disponible.
La nouvelle version 2.0 fonctionne sans clé éléctronique, ajoute des options de visualisation et augmente la vitesse et les capacités d'animation.
Brilliance™ est dès à présent disponible en édition française CiS chez votre revendeur et à la Fnac.
Nouveau prix
890 FF
DIGITAL
CREATIONS
Disponible chez tous les spécialistes Amiga
(liste sur simple appel au 57 89 11 40).
Distribué en Belgique par
EIS 31, rue du Prof. MAHAIM
4000 LIEGE - COINTE Tél/Fax : 41 52 71 95
Les produits Digital Creations sont édités et supportés par CiS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846
CiS
BRILLIANCE est une marque déposée de DIGITAL CREATIONS Inc.
Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. Illustrations : "Amiga Lagoon" de Jim SACHS

DROAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

N°9

ABANK

Gérez facilement votre compte boncoire
Superbe interface graphique en français !

DELUXE GALAGA

Un must du shoot'em up, mieux qu'un jeu du commerce !

ED PLAYER

Une méga-stéréo pour votre Amiga.
Livrée avec deux modules de musique

TETRIZ

Un jeu de Tetris follement amusant

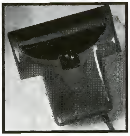
Format Amiga, 1 Mo, doc en poges 6-7.

Maitrisez votre Amiga avec *Comprendre et bien exploiter son Amiga*
Numérisez vos images couleurs avec les scanners *Migraph*

someware

Le best-seller des livres consacrés à l'Amiga ! La cinquième édition vous dit TOUT ce qu'il faut savoir sur le Workbench (jusqu'au 3.1), pour TOUT utilisateur, débutant comme confirmé, y compris les possesseurs de 1200 et de 4000. Plus de 600 pages, bourrées d'exemples, de trucs, d'astuces... **270F**

Un exposé complet du Workbench, en français, : de la souris à la startup-sequence ! Le Workbench entièrement détaillé (version 3.0 et 3.1) : icônes, souris, Shell et CLI, Préférences, Multiview, AmigaGuide, mountlist, file systems, datatypes, ARexx, AmigaDOS ... Des chapitres pratiques sur les virus, la vidéo, les co-processeurs graphiques. Deux disquettes contenant plus de 35 programmes accompagnent le livre. Une mine d'informations et de conseils pratiques qui intéresseront à la fois le débutant et l'utilisateur averti.



ColorBurst : scanner à main, résolution de 50 à 400 dpi, N&B, 64 gris, et jusqu'à 262144 couleurs. Livré avec logiciel de numérisation ColorKit et Migraph OCR. **3990F**

Migraph OCR : la fin des saisies fastidieuses. Migraph OCR transforme une image numérisée (TIFF ou IFF) en texte ASCII. Reconnait automatiquement plus de 20 polices, y compris les caractères accentués. Mode d'apprentissage pour la reconnaissance de nouvelles polices. **1990F**

MS1200 et MS2400 : scanners à plat, A4, 24 bits, sur bus SCSI. Résolution jusqu'à 1200 dpi pour le MS1200 et 2400 dpi pour le MS2400. Livrés avec cable, terminateur, logiciel de numérisation ColorKit Pro (sauvegarde TIFF ou IFF, mémoire virtuelle) et Migraph OCR. *Nouveau : affichage direct en 24bits sur carte Picasso II.*
MS1200 : 7890F. MS2400 : 9890F.

Kit transparent : option pour scanners à plat MS2400 permettant de numériser transparents et diapositives. Taille : 15 cm x 19 cm. **3990F.**

Introducteur feuille à feuille : option pour scanners à plat MS1200 et MS2400 permettant l'introduction automatique de documents. Capacité de 50 pages. Reconnu par Migraph OCR. **4990F.**

Kit PC : option pour scanners à plat MS1200 et MS2400 permettant l'utilisation sur PC et compatibles. Comprend une carte SCSI et un driver Twain. **1790F.**

Spécial vacances : du 1er Juillet au 31 Août un tapis de souris Someware offert pour toute commande de 490F et plus.

Les produits Someware sont disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware. Participation aux frais de port : 30F

Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Téléphone : 27 59 60 00 • Fax : 27 59 52 06

PREMIER MAIL ORDER

AM		
A320 Airbus (USA)		249
Airbus A320 (Europe)		249
Aladdin	A1200	199
Alien Breed 2	A500/A1200	209
Alien 3		229
Amberstar		199
Arabian Knights		129
Arabian Knights	CD32	99
Arcade Pool		89
Armourgeddon 2		199
Assasin Special Edition	CD32	129
Assasin Special Edition		99
A Train		129
Apocalypse		199
Award Winners 2		229
B17 Flying Fortress (1 Meg)		219
Batman Returns		169
Battle Chess	CD32	219
Battle Isle 93		249
Battle Isle 2	A1200	229
Battle of Britain		149
Battletoads		139
Beneath A Steel Sky		229
Beneath A Steel Sky	CD32	199
Benefactor		199
Big Sea		199
Birds of Prey		149
Body Blows		129
Body Blows Galactic		159
Body Blows/Superfrog/Overdrive	CD32	199
Breach II		249
Brutal Sports Football	A500/CD32	159
Caesar/Cohort 2	CD32	249
Caesar Deluxe		249
Campaign 2		229
Cannon Fodder		229
Captive 2 Liberation	A500/CD32	229
Castles 2	A500/CD32	219
Championship Manager - Definitive		179
Championship Manager End of Season Data Disk		129
Championship Manager 93		199
Championship Manager '94 Season Disk		89
Chaos Engine	A500/CD32	149
Civilisation (1 Meg)	A500/A1200	219
Combat Classics 2		179
Combat Air Patrol		199
Crash Dummies		179
Cruise For A Corpse		149
Dangerous Streets	CD32	219
Darkmere		229
Deep Core	CD32	199

AM		
Demomaniac		179
Desert Strike		179
Detroit		249
Dogfight		199
Dreamweb		229
Dune		129
Dune 2		199
Dynablaster		199
Elfmania	A500/A1200	199
Elite 2 (Frontier)		249
Elite 2 (Frontier)	CD32	199
Empire Soccer 1994		199
Excellent Games		249
Eye of the Beholder 1 ou 2		129
F1		159
F17 Challenge/Project X	CD32	199
F117A Nighthawk Stealthfighter		199
Fantastic Worlds		229
Fifa International Soccer		199
Fire Force	CD32	269
First Samurai		99
First Samurai & Mega Lo-Mania		199
Flashback		189
Flight of the Intruder		89
Flight Simulator 2		229
Flight Sim 2 Scenery Collection A		269
Flight Sim 2 Scenery Collection B		269
F Sim 2 Great Britain Scenery		269
F Sim 2 Japan ou Hawaii Scenery		139
F Sim 2 Western European Tour		139
Formula One Grand Prix		219
Fury of the Furries	CD32	219
Genesia		199
Global Effect	CD32	199
Goal		159
Goblins 3		249
Graham Gooch Cricket		199
Gunship 2000	CD32	209
Gunship 2000 (1 Meg)		189
Harpoon 1 21		129
Heimdall 2	A500/A1200	229
Heroquest 2- Legacy of Sorasil (CD32 AUSSI)		199
Hill Street Blues	A500/CD32	129
Hired Guns		209
History Line (1914-1918)		199
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)		199
Indiana Jones - Last Crusade		149
Inferno	CD32	199
International Manager-World Cup Edition		179
International Open Golf Championship		179
International Rugby Challenge		189

AM		
Ishar 2	A500/A1200	229
Ishar 3		229
James Pond 3	A1200/CD32	219
Jimmy Connors-Great Courts 2		89
Jimmy White's Snooker		129
Jurassic Park	A1200/CD32	179
K240 -Utopia 2		219
Kick Off + Extra Time		69
Kick Off 3		169
Kick Off 3	A1200/CD32	199
Kings Quest 1 ou 2 ou 3		129
Kings Quest 6	A500/A1200	229
Knights of the Sky		129
Labyrinth of Time	CD32	229
Lamborghini-American Challenge		179
Laser Squad		129
Leisure Suit Larry 1 ou 2		129
Leisure Suit Larry 3		149
Lemmings 1	CD32	199
Lemmings 2 (The Tribes)		199
Lemmings Oh No Not More		249
Links - The Challenge of Golf		149
Lords of Power		249
Lost Eden	CD32	269
Lost Vikings	CD32	199
Lotus Turbo Trilogy	A500/CD32	219
Lure of the Temptress		129
Manchester United Premier League Champs		219
Manchester United Premier League Champs	CD32	199
Microcosm	CD32	319
Micro Machines		199
Moonwalker		79
Mortal Kombat		209
Mr Nutz		199
Naughty Ones		199
Nigel Mansell World Championship		179
Nigel Mansell World Champ	CD32	219
No Second Prize	A500/CD32	149
Oscar		199
Out to Lunch	A1200	179
Perihelion		199
Pinball Dreams & Fantasies		249
Pinball Fantasies	A1200/CD32	199
Pinball Magic		89
Pinkie	(A1200 AUSSI)	179
Pirates Gold	CD32	199
Police Quest 1/2/3		129
Populous & Promised Lands		129
Powermonger + WW1 Data Disk		149
Premier Manager 2		129

AM		
Prince of Persia		89
Psycho Killer	CD32	249
Puggsy		219
Quest For Glory 1 ou 2		149
Qwak/Alien Breed S E	CD32	199
Reach for the Skies		219
Rise of the Robots	A500	269
Rise of the Robots	A1200	279
Rise of the Robots	CD32	229
Ruff n Tumble		179
Rugby League Coach		199
Ryder Cup	A1200/CD32	199
Sabre Team (Enhanced).	A1200/CD32	129
Second Samurai	A500/A1200	199
Secret of Monkey Island (1 Meg)		129
Secret of Monkey Island 2		249
Seek N Destroy	A500/CD32	199
Sensible Soccer 1 1 (92/93)		159
Sensible Soccer International World Cup		139
Sensible World of Soccer		199
Settlers		229
Shadoworlds		129
Sierra Soccer World Cup Edition		169
Sim City 2000		199
Sim City Deluxe		249
Sim City + Populous		199
Sim City/Lemmings		219
Simon The Sorcerer	A500/A1200	249
Skidmarks		179
Slicks		129
Soccer Kid	A500/A1200	99
Soccer Kid	CD32	199
Space Legends		229
Space Quest 1		149
Space Quest 2		119
Speedball 2		89
StarTrek 25th Anniversary	A1200	219
Streetfighter 2		129
Striker		89
Striker	CD32	199
SUB		199
Superfrog/Arcade Pool	CD32	169
Super Methane Brothers		199
Super Methane Brothers	CD32	249
Syndicate		199
Tactical Manager-Anglais Ou Italien Ou Ecossais		199
TFX	A1200/CD32	249
The Blue And The Gray		249
Theme Park	A500/A1200	229
The Greatest		199

AM		
Their Finest Hour		129
Tornado		249
Tornado	A1200	229
Total Carnage	A500/A1200	199
Tracon 2		159
Traps + Treasures	CD32	149
Trolls	A500/A1200	99
Trolls	CD32	199
Turrican 3	A500/CD32	189
UFO		249
Ultimate Body Blows	CD32	199
Ultimate Pinball Quest		199
Utopia		89
Wembley Rugby League	A500/600/A1200	179
Wembley International Soccer	CD32	199
Wembley International Soccer	A1200	179
Wing Commander		129
World Class Rugby (5 Nations)		129
World Cup USA 1994		179
Worlds of Legends		149
Zool	CD32	199
Zool	A500/A1200	99
Zool 2	CD32	199
Zool 2	A1200	179
Zool 2	A500	129

JOYSTICKS

CHEETAH BUG	119
FREEWHEEL DIGITAL STEERING WHEEL	249
GRAVIS ADVANCED SWITCH	249
GRAVIS GAME PAD	179
QUICKJOY TOPSTAR SV127	199
QUICKJOY JETFIGHTER SV126	129
WICO 'Q' STICK	69
SUNCOM SLIK STICK	79
SUNCOM TAC 2	99

DISQUETTES 3.5"

	TDK/VERBATIM EN BOITE		PRECISION EN BOITE		SANS MARQUE SANS BOITE	
	BAS-DD	HAUT-DD	BAS-DD	HAUT-DD	BAS-DD	HAUT-DD
	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD
10 x	69	99	59	69	49	55
20 x	129	179	109	129	89	99
50 x	299	409	249	299	209	239

NOM ______ PRENOM ______
ADDRESSE ______
C POSTAL ______ VILLE ______
TEL ______

CARTE DE CREDIT: ☐ CARTE BLEUE ☐ MASTERCARD ☐ VISA
NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE ______
DATE D'EXPIRATION __ / __

BON DE COMMANDE

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

POUR COMMANDES TELEPHONIQUES APPELEZ 19.44.268.271.172
LUND-VEND 10H00 A 20H00,
SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00
POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173

ENVOYEZ A:
PREMIER MAIL ORDER
DEPT. AD06, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE,
CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

TITRES ______ PRIX-FFrs ______

TOTAL ______

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO. ______ A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"

Heimdall II

CORE DESIGN

Siècle de Ragnarok. Loki, dieu maléfique, veut prendre sa revanche sur la vie humaine. Guerriers vikings, Heimdall et Ursha, se lancent à la recherche de l'amulette magique permettant d'anéantir Loki. Les morceaux de cette amulette sont dispersés dans quatre mondes différents. Pour chaque monde, il convient de retrouver la brisure divine et d'ouvrir la porte. *Heimdall II* est un véritable jeu de rôle permettant de gérer deux personnages à la fois. La représentation, en 3D isométrique, confère au jeu une originalité inégalée. Les personnages peuvent récolter des objets, se battre, discuter avec des autochtones, jeter des sorts... et bien entendu résoudre des énigmes ! Un grand jeu de rôle et d'aventure.

• Amiga, Amiga AGA, Pc

90%

Amiga Dream N°8 juin 94

James Pond III

MILLENIUM

James Pond, l'agent secret très spécial est de retour pour des aventures encore plus palpitantes. Toujours à la poursuite du Dr Maybe, James doit, à chaque niveau, remplir une mission différente : détruire une balise, récupérer des objets... Ce qui n'aurait pu être qu'un simple jeu d'action est en fait un vaste jeu d'arcade : vitesse hallucinante, scrolling multidirectionnel, objets divers (casques de protection, armes à feu, bombes, parapluies, parachutes...), salles secrètes (près d'un tiers de la surface du jeu) et même un personnage supplémentaire que vous pourrez guider. Bref, *James Pond* hausse à nouveau le standard des jeux d'arcade. *Superfrog* et *Brian* n'ont qu'à bien se tenir.

• Amiga, Pc

90%

Amiga Dream N°8 juin 94

Beneath a steel sky

VIRGIN

Plus de deux ans de développement auront permis à Revolution software de réaliser un jeu d'aventure génialissime. Le scénario : issu d'une famille de nomades, vous êtes kidnappé par les autorités citadines. Au cours de votre transfert, l'appareil se détériore et vous permet de vous échapper. Vous voilà seul au dernier étage d'un grand complexe industriel duquel il faudra vous échapper. Entièrement géré à la souris, *Beneath a steel sky* a l'immense avantage d'être en français et d'exploiter au mieux les capacités graphiques de l'Amiga 500. L'atmosphère est surprenante. Un classique que l'on ne peut pas ignorer !

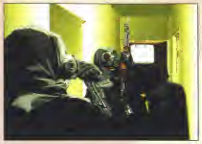
• Amiga et Pc

92%

Amiga Dream N°7 mai 94

Sabre team

KRISALIS



Reprenant les aventures des fameux SAS, forces d'intervention rapide en Angleterre en cas de prise d'otage ou d'attentat, *Sabre team* est à la fois un jeu de stratégie et de réflexion. Choisissez tout d'abord vos hommes ainsi que leur équipement. Dans la première mission disponible, il convient de libérer des otages dans une ambassade. Le principe du jeu est proche de celui d'un jeu de société : vous et vos ennemis jouent tour à tour. Chaque tour demande des points d'action en fonction de vos mouvements : tir, déplacement, lancer de grenade... Vous devrez tuer les terroristes et libérer les victimes sans effusion de sang.

• Amiga 1200, installable sur disk dur

92%

Amiga Dream N°7 mai 94

Brian the lion

PSYGNOSIS

Brian the lion est un véritable bijou, autant que *Shadow of the beast* (par les mêmes programmeurs) l'a été en son temps. Brian est un petit lion prisonnier d'une île exotique. Le scroll multidirectionnel est fluide au possible et la maniabilité du personnage conforme à nos exigences. La taille immense des tableaux a entraîné la présence de "restarts", bien utiles lorsqu'il vous faudra affronter le boss de fin de niveau. De même, vous pourrez faire vos emplettes (énergie, vies, super-sauts ou super-vitesses), découvrir des niveaux secrets et des niveaux bonus. En plus, la musique est entraînante et le logiciel est installable sur disque dur !

• Amiga 1200 et 4000, existe en version Amiga 500

93%

Amiga Dream N°5 mars 94